Drakar och Demoner

SAMURAJ



JIH-PUN



JIH-PUN

INNEHÅLL


LANDET JIH-PUN

> Nuets beymmer
> ter sig kanhända en gång
> som ljuva minnen.
> Förflutna dagar av sorg
> minns jag ju nu med glädje.
> *Fujiwara no Kiysuke*

GEOGRAFI

Jih-pun är ett örike som ligger långt väster om Trakorien. Det består i huvudsak av en enda ö, Hokkodo, ungefär lika stor som våra dagars Sverige.

Hokkodo delas mitt itu på längden av bergskedjan Fujimuri, och skillnaderna mellan den östra delen och den västra har alltid varit stor, liksom skillnaderna mellan de södra och de norra landsdelarna. I mitten av Hokkodo skär två långa havsvikar in och delar sånär av ön på mitten. Endast ett smalt näs, Tsun-shan, binder ihop den norra delen, Beikuo, med den södra, Nankuo.

Längst i norr ligger stora, karga slättområden, främst använda för hästuppfödning och annan boskapsdrift. Klimatet gör tillsammans med den extremt kalkrika jorden marken så gott som steril, och endast ljung och mossor får fäste i den karga marken. Människorna här lever av häst- och fåruppfödning, fiske, och en viss gruvdrift, saker som alla är storligen uppskattade i den överbefolkade södern. Vintrarna här är kalla, särskilt i de blåsiga bergstrakterna, och under sommarhalvåret gör de kalla havsströmmarna sitt till för att göra livet surt för innevånarna. Samma strömmar är dock utmärkta lekvatten för många fiskar, och trots blåsten och kylan föredrar många fiskare de norra fiskevattnen framför de varmare södra. Gruvdriften ger inte så mycket, men det järn och koppar man utvinner är ovanligt rent och därför ganska billigt att framställa.

Ju längre söderut man kommer, desto grönare blir markerna och desto varmare blir klimatet. Särskilt den östra sidan erbjuder frodiga marker med riklig bevattning från de fuktiga havsvindarna. Ris är den huvudsakliga grödan, och på Fujimuris östsluttningar ligger ris-terasserna tätt. De stora skogar som en gång låg här har avverkats för att ge plats åt åkermark, vilket har lett till att det är ett blåsigt landskap. Människorna livnär sig huvudsakligen på risodling, men även här spelar fisket en viktig roll.

På västsidan är klimatet betydligt trevligare. Endast de största regnmolnen lyckas kämpa sig över Fujimuris nästan 3000 meter höga toppar, vilket leder till en regelbunden och tillräcklig nederbörd, perfekt lämpad för vanligt åkerbruk. Marken är mycket bördig, men bevattningen är för sparsam för risodlingar i stor skala, och här odlas främst grönsaker, havre, råg och frukt. Så gott som hela skörden brukar exporteras till de södra provinserna där de utgör ett välkommet tillskott till den vanliga risdieten. De något grundare vattnen väster om Jih-pun är väl lämpade för räkor, kräftor, krabbor, mm, och fisket i dessa nordvästra delar är främst inriktat på skaldjur.

I de södra delarna av landet är skillnaderna inte så stora mellan öst- och västsidan som i den norra. Bergen här är lägre, men själva landet är högre och mer böljande. Mjuka kullar avlöser varandra, och i dalgångarna och på sluttningarna finns de karaktäristiska ris-terrasserna. Gruvdriften är mycket lönsam, och de skogar som finns i de allra sydligaste delarna har lockat till sig i stort sett alla skeppsbyggare i hela Jih-pun. Eftersom tillgången på råvaror och arbetskraft är mycket god i dessa södra provinser finns här i stort set hela Jih-puns "industri", dvs hantverkarna. Mer än tre fjärdedelar av Jih-puns nästan 10 miljoner människor stora befolkning bor söder om det smala näs som förbinder de norra och de södra landskapen.

Klimatet här är milt och tempererat. Varma somrar avlöses av milda men blåsiga vintrar, och såväl havet som hamnarna är farbara året runt. Endast undantagsvis faller nederbörd i annan form än regn, och då företrädesvis i bergstrakterna.

KOMMUNIKATIONER

Vattnet är den naturliga kommunikationsvägen i Jih-pun, och det är inte för inte som kejsar Hakamoto kallade havet för "Den största landsvägen under solen". Så gott som alla transporter, vare sig det gäller människor eller spannmål, sker vattenvägen, vilket bl a fått till följd att vägsystemet är relativt dåligt utbyggt. Den nästan totala avsaknaden av dugliga ridhästar gör också sitt till för att främja sjöfarten. De flesta transporterna sker på västsidan, där sjögången är lugnare, och de nästan flatbottnade fartygen håller sig i möjligaste mån tätt intill kusten.

Kommunikationer inne i landet begränsar sig till vägarna, då floderna oftast är för strida och riskabla för flodpråmar. De floder som rinner ner från Fujimuri är kalla och kristallklara. I sina övre lopp är de oftast inte mer än strida forsar, oframkomliga för annat än kanoter, men allteftersom landet planas ut bromsas floden upp och ringlar sig i sakta mak ut över slättlanden. Översvämningar är inte särskilt vanliga, även om det i de regniga nordöstra provinserna händer att större floder går över sina bäddar och orsakar ansenliga skador på det omkringliggande landet.

JORDBÄVNINGAR

Även om man är förskonad från översvämningar finns det dock gott om andra källor till oro för Jih-puns befolkning. Jih-pun ligger i skarven mellan två kontinentalblock som allt som oftast rör på sig och orsakar jordbävningar. Någon gång i veckan förekommer mindre jordskalv någonstans i Jih-pun, vanligtvis endast med raserade bambubuhyddor som följd. Någon gång vartannat år skakas dock hela landet av större skalv som till och med kan välta stenbyggnader. I skarven mellan de bägge blocken strömmade i urtiden magma upp ur jordens inre och formade Jih-pun då den kyldes i havet. Det vulkaniska ursprunget gör sig årligen påmint genom ett tiotal aktiva vulkaner utspridda längs Fujimuris höga toppar. Eftersom de flesta av dessa dock ligger i den glest befolkade norra delen uppstår sällan några stora katastrofer.

STÄDER

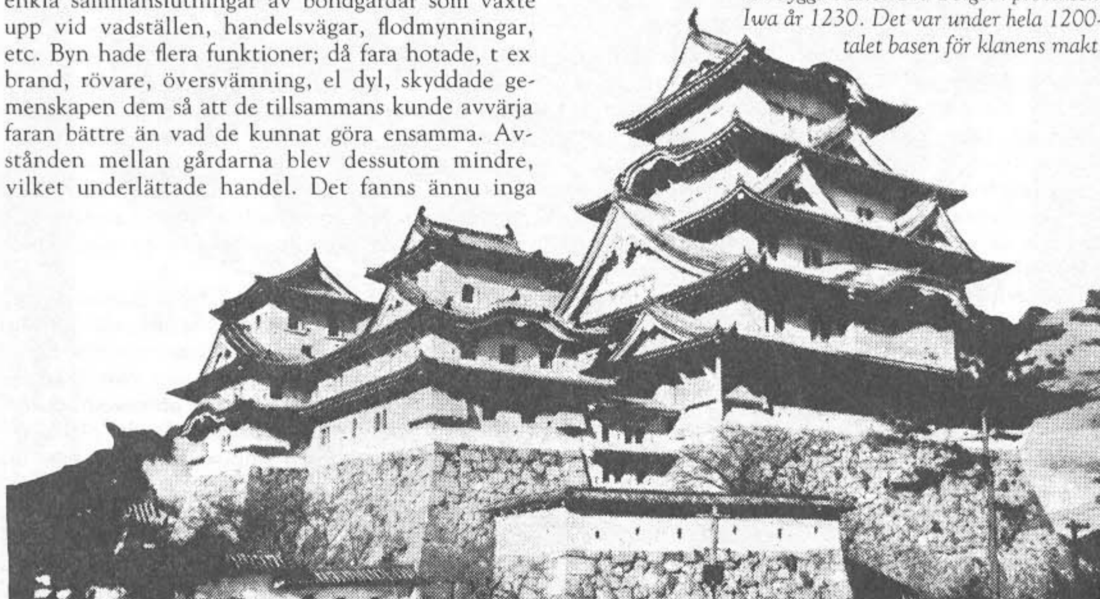
Obalansen mellan de överbefolkade och utvecklade södra landsdelarna och de traditionellt jordbruksinriktade norra är som sagt stor, både vad det gäller sysselsättning och ekonomi. I de stora städerna i söder finns stora slumkvarter fyllda med jordbrukare som sökt sig söderut på jakt efter arbete. Eftersom dessa slumkvarter ofta är helt styrda av välorganiserade yakuza-klaner står polisen oftast maktlös inför den utbredda brottsligheten.

De första samhällena började växa fram någon gång på 1000-talet före Hakamotos tillträde. De var enkla sammanslutningar av bondgårdar som växte upp vid vadställen, handelsvägar, flodmynningar, etc. Byn hade flera funktioner; då fara hotade, t ex brand, rövare, översvämning, el dyl, skyddade gemenskapen dem så att de tillsammans kunde avvärja faran bättre än vad de kunnat göra ensamma. Avstånden mellan gårdarna blev dessutom mindre, vilket underlättade handel. Det fanns ännu inga specialiserade hantverkare, utan de flesta bönder var lite kunniga i något hantverk. Man bytte därför till sig vad man ville ha av sina grannar, och varje by var oftast till stor del självförsörjande. Gemenskapen som byn skänkte gjorde även att man kunde hjälpa varandra med större uppgifter, t ex ta hem skörden eller bygga en båt.

Så småningom började byns befolkning delas upp i två delar, bönder och hantverkare. I och med att kraven på hantverken blev högre fick endast de skickligaste några uppdrag, men dessa blev i stället så överhopade med uppgifter att de inte längre hade tid att ägna sig åt jordbruket också. Då de sålde sin jord kunde nya bönder flytta in till byn, och en stad började växa fram. Köpmän som köpte upp saker där tillgången på dem var god och priset därmed lågt för att sedan sälja dem där man led brist på varorna bosatte sig i städerna, som nu hade blivit viktiga centra för handel och hantverk. Hantverkarna behövde arbetskraft, och arbetslösa personer från landsbygden flyttade in till städerna på jakt efter arbeten.

Städerna hade ytterligare en viktig funktion, nämligen utbildning. I och med att städerna kom att utgöra naturliga samlingspunkter för folket, blev de en god marknad för skolor och privata lärare. I städerna byggdes kloster till både Fridens Vägs och De Många Gudarnas ära, och en stor del av finansieringen av dessa kloster skedde genom klosterskolor, men det fanns även andra utbildningsanstalter vid sidan av klosterskolorna.

Takaki, en daimyo av klanen Nagaokita, lät bygga slottet Grå Berget i provinsen Iwa år 1230. Det var under hela 1200-talet basen för klanens makt.





Dessa undervisade oftast såväl i konstarter som i hyfs och fason som i läs- och skrivkonst.

Innan städernas framväxt kunde de flesta personer i Jih-pun kunde varken läsa eller skriva, men efterhand som skolor etablerades och folk i allmänhet fick det bättre ställt kunde man kosta på sig en bättre utbildning. Vid tiden för Hakamotos tillträde kunde sålunda de flesta ur heimin läsa och skriva hjälpligt.

Skolväsendet är dock absolut inget obligatoriskt, och folk har tillräckliga problem med slita ihop till bröd för dagen för att kunna ödsla någon tid på utbildning, och det är mest köpmäns och ämbetsmäns söner som får gå i lära hos en lärare någon längre tid. De allra rikaste har privata guvernanter som följer barnen från födseln tills att de flyttar hemifrån. Utbildning utanför klostren är oftast mycket dyr och lärarna tar inte vem som helst till elev. En lat eller dålig elev kan kallt räkna med att bli utkastad omedelbart, liksom de olydiga eller odisciplinerade. Speciellt lärare i de sköna konsterna är mycket kräsna med sina noviser, då det är dessa som ska föra lärarens kunskaper vidare till eftervärlden och göra hans minne hedervärt och hans namn respekterat. Detta gäller även de munkar och andra personer som lär ut obeväpnade stridskonster.

De största städerna, kejsarstaden Nankyo och det stora hantverkscentrat Shikyo, har nästan 300.000 innevånare vardera och är Jih-puns klart viktigaste städer. De flesta större städerna har mellan 150.000 och 50.000 innevånare, medan vanliga provinshuvudstäder sällan har fler än 10.000 innevånare.

Städerna i Jih-pun är oftast ytterst tätt befolkade och trots att de är noggrant planerade och anlagda blir de mycket trånga. Gatorna är med västerländska mått breda, ofta upp till 5 meter, men de otaliga marknadsstånden och den stora folkströmmen bidrar till att öka trängseln på bakgatorna. En noggrann stadsplanering med stora torg och avenyer med syfte att göra staden ljusare skiljer de Jih-punska städerna från sina samtida västerländska motsvarigheter, och denna planering gör tillsammans med de låga husen verkligen städerna ljusare.

Renlighet är mycket viktigt i Jih-pun, och ett stort antal eta arbetar som gatusopare och lumpsamlare i städerna. Avfall slängs inte direkt på gatorna, utan i sophögar på de obligatoriska bakgårdarna. Enkla underjordiska avloppssystem finns i de större städerna.

Det är långt ifrån alla städer som är försedda med murar, och dessa murar skyddar oftast inte hela staden. Endast de rikaste, viktigaste och mest inflytelserika hantverkarna och köpmännen tillåts bo innanför stadens murar. I anslutning till staden finns ibland en borg eller ett palats där daimyon residerar.

UTRIKESHANDEL

Jih-puns utrikeshandel är relativt begränsad men ändå livsviktig. Mittens rike, Tsun-kuo, i väster står för så gott som all handel med Jih-pun och levererar många viktiga varor, t ex siden, porslin, frukt, kryddor, virke till skeppsbyggen, hästar, pälsar, och ädelmetaller. I utbyte får man bl a livsmedel i form av ris och fisk, färdigt hantverk, vapen, och järn. De stora handelskonvojerna som kvartalsvis lämnar Tsun-kuos hamnar är liksom de som löper ut från Jih-pun begärliga byten för pirater och skyddas därför av många skepp med stora truppstyrkor. De år konvojerna inte kommer fram drabbas Jih-pun av kraftiga prishöjningar på det mesta utom mat, och de svarta marknaderna blomstrar upp tills dess att nästa konvoj anlöper.

Kejsarna av Mittens rike och Jih-puns styresmän har för det mesta lyckats hålla sams om handelsavtal, men till och från har meningsskiljaktigheter lett till konflikter som allt som oftast runnit ut i sanden då ingetdera landet klarar sig utan det andra. Visa av erfarenheterna har det rått fred mellan länderna de senaste århundradena, och även om köpmännen inte är bästa vänner respekterar de varandra och försöker upprätthålla goda förbindelser.



HISTORIA

Jih-pun har en mångtusenårig historia av högkultur och visdom. Tiden från det att Jih-pun skilde sig från fastlandet fram till dess att bronset och smideskonsten kom västerifrån till ön brukar benämnas stenåldern. Därefter följde bronsåldern, vars slut brukar markeras av stadsstaternas uppkomst. Stadsstaternas tid brukar delas upp i två perioder, bronsets respektive järnets tid, två perioder som markant skiljer sig ifrån varandra. Stadstaterna upplöstes i och med kejsartidens intåg år 0, och denna varar i sin tur ända fram till shogunatets början 1192. I detta kapitel finns en tidslinje som tar upp och beskriver de viktigaste händelserna under dessa tidsperioder. Tiden i Jih-pun räknas i år om 365 dagar, och vanligtvis räknar man tiden i "före" respektive "efter" kejsar Hakamotos tillträde (H.t).



TIDSLINJE

Denna är till som ett hjälpmedel för en SL som skall konstruera egna ävetyr och kampanjer i Jih-pun, samt för att ge spelarna en kort historisk bakgrund för att lättare kunna förstå lite grann av hur Jih-pun har sett ut under århundradenas lopp. Den är naturligtvis inte komplett, och det står varje SL fritt att ändra i den eller lägga till detaljer som ger en rikare bakgrund åt hans äventyr och kampanjer.

Urtid

Karaminga (Bodharma) skapar enligt legenden världen av en sköldpadda. Människorna skapas. Jih-pun skiljer sig från fastlandet. De första innevånarna härstammar från ett kaukasiskt folkslag och kallar sig själva för ainu. De är uteslutande samlare och jägare.

Ca 8500 f.H.t.

Risodling "upptäcks". Jih-puns befolkning, ungefär 10.000 personer, blir jordbrukare.

Ca 6300

Jih-mono, ett nytt folkslag seglar från fastlandet över till det glest befolkade Jih-pun. De är jägare och samlare men betydligt mer aggressiva än ainu-folket, vilka drivs bort till de oländiga markerna i norr och i bergen.

3057

Legenderna säger att genom ett misstag av den tolvhövdade guden Ryoi vaknar de första drakarna.

Ca 2000

Bronset och smideskonsten införs från fastlandet. Ungefär samtidigt introduceras skrivkonsten.

1560

Den outsägligt vise och fyrarmade mannen Sadamasa "uppfinner" enligt legenderna järnet. Ungefär tusen år senare förs det i verkligheten in från Mittens Rike.

Ca 1300

Ett ideografiskt skriftsystem börjar utvecklas.

Ca 1000

De första samhällena, byarna, börjar växa fram. Hantverkar- och köpmannaklasser bildas så småningom. Hiragana utvecklas.

Ca 800

De första stadsråden bildas, främst i de södra landsändarna, och de första lagarna stiftas. Storbönder börjar bilda en slags överklass.

752

Nankyo, den blivande kejsarstaden, grundläggs enligt legenden av den trehövdade mannen Yayo.

685

Shikyo får ett eget stadsråd.

602

Den första gokenin, enväldige rådsmannen, uppträder i Hoikari.

589

Hela Jih-pun är uppdelat i stadsstater.

555

Den fromme vandraren Yosozama upptäcker meditationen i Jih-pun och grundar det första klostret till De Många Gudarnas ära.

460

Shikyo ödeläggs av en jordbävning som drabbar hela riket mycket hårt.

337 till 0

Jih-pun slits sönder av blodiga krig mellan stadsstaterna.

260

Ett häftigt vulkanutbrott begraver fyra byar i den norra provinsen Kokan.

49

Kaesara, gokenin i Shikyo, lyckas genom en kupp göra sig till så gott som envåldig härskare över Jih-pun. Han genomför en jordreform så att all jord tillfaller staten, dvs honom själv.

42

Hakamoto föds i Tashiwa.

1

Hakamoto besegrar i slaget vid Horoto sin huvudrival, Iwata av Ikawa, och har därmed kontroll över hela Jih-pun.



0

Hakamoto låter utropa sig till enväldig kejsare av Jih-pun och inleder Ban-dynastin. Han utformar ett antal lagar som gäller hela riket och gör upprepade försök att standadisera mått- och viktsystemet. Alla vapen förbjuds.

6

Hakamoto utfärdar en deklaration som ger buke dess rättigheter. Samuraj-klassen uppstår.

25

De första centrala lagarna som reglerar beskattningen stiftas.

38

Hakamoto dör och hans son Takamori blir kejsare. Han låter skriva en komplett lagsamling, *De tre skattkamrarna*, som gäller hela kejsardömet. Den ärftliga tronföljden fastslås.

Ca 60

Fridens Väg kommer västerifrån till Tsun-kuo.

65

Takamoris son Fukazawa kröns till kejsare. Han upphäver Kaesaras jordreform och gör bönderna självägande och skatteplikiga.

143

En väldig invasionsflotta avseglar från Tsun-kuo, men dålig ledning och dåligt väder stoppar företaget.

268

Towanaka dör barnlös och Ban-dynastin tar slut. Towanakas brorson Gongoro blir kejsare och inleder Kuro-dynastin.

280

Fem år i följd av missväxt och översvämningar utlöser uppror i södern. Många svälter och folket bränner kejsarens sommarpalats som tecken på sitt missnöje. Gongoros hustru och yngre söner omkommer i branden, som i sin tur får kejsaren att sända ut en väldig här för att krossa upproret.

301

De första tecknen på oroligheter från daimyo-klassen börjar kunna skönjas med arrangerade bondeuppror i södern.

304

Gongoro dör och hans son Hiromoto blir kejsare.

324

En pest drabbar Jih-pun och tar i de södra provinserna död på nästan en tredjedel av befolkningen. De norra landsdelarna klarar sig relativt väl.

325

Hiromoto dör i pesten och hans son Kanamura blir kejsare.

331

Daimyo av Ikawa, Wariji, Karanga, och Nantoro revolterar mot Kanamura och får med sig nästan hela södern. Kanamura lyckas med hjälp från Tsun-kuo och de norra provinserna slå ned upproret, men dör i den avgörande bataljen. Jimyoin, daimyo av Kinoro, blir kejsare och inleder den långlivade Emi-dynastin.

373

Jimyoin dör av ett bisting och hans son Fukawa blir kejsare. Han bygger upp och reorganiserar Jih-puns armé samt bygger ut vägsystemet. Efter hans död får vägarna förfalla.

476

Väldiga anstormningar av barbarer tvingar Tsun-kuo på knä, och dess kejsartron faller. De nya herrarna intar en fientlig hållning mot Jih-pun, och ingen handel förekommer på trettio år. Detta leder till en kraftig ekonomisk nedgång för Jih-pun, som vid upprepade tillfällen ger ekonomiskt stöd åt den fördrivne kejsaren.

552

Fridens Väg introduceras i Jih-pun från kontinenten.

575

Kejsar Asaka låter bränna alla böcker i hela Jih-pun. Endast ett fåtal göms undan till eftervärlden.

617

Kejsar Fotoro och hans bägge söner mördas på uppdrag av Nonkara, daimyo av Ikawa, och Emi-dynastin avslutas. Yoroto, kejsarens rådgivare, utropas till ny kejsare och inleder Nie-dynastin.

654

Yoroto dör och en seglivad maktkamp inleds mellan hans söner, trillingarna Kunate, Funate, och Tsunate, vilka inte kan enas om vem som är äldst.



684

Kunate låter utropa sig till kejsare men mördas under kröningsceremonin av Funate som tar hans plats på tronen.

776

Funates sonsonsonson Kumura dör barnlös och strider uppstår om vem som skall efterträda honon.

781

Nagachika av Mochi lyckas ena riket och låter utropa sig till ny kejsare. Han inleder Gengo-dynastin. Under hans välde införs titeln shogun, överbefälhavare.

800

Nagachika dör och hans son Uchimono låter kröna sig till ny kejsare på nyårsdagen.

842

Uchimono dör och riket delas mellan hans tre söner. Efter dessas död följer långa strider om Jih-puns kejsartron och ingen kejsare sitter längre än tjugofem år.

855-1192

Ständiga intriger, ränkspel och krig om Jih-puns kejsartron. Daimyorna styr i praktiken riket.

960

En häftig brand ödelägger halva Shikyo. Ett antal yakuza-klaner antas ligga bakom branden, och det sker massavrättningar av misstänkta brottslingar.

1000

Ett sjöslag äger rum mellan Jih-puns och Tsun-kuos flottor. Mittens Rike besegras och dess kejsare hoppar överbord.

Ca 1000

De första ninjorna uppträder.

1008

Kejsar Shotoku tar avstånd från De Många Gudarnas lära och låter därigenom öppet förklara att Fridens väg är en accepterad religion. En av hans hovdamer, Murasaki, skriver världens första roman.

1066

Jih-pun invarderas för första gången av barbarer från Tsun-kuo. Inbördes strider glöms för tillfället, och man lyckas med nöd och näppe slå tillbaka angreppet.

1184

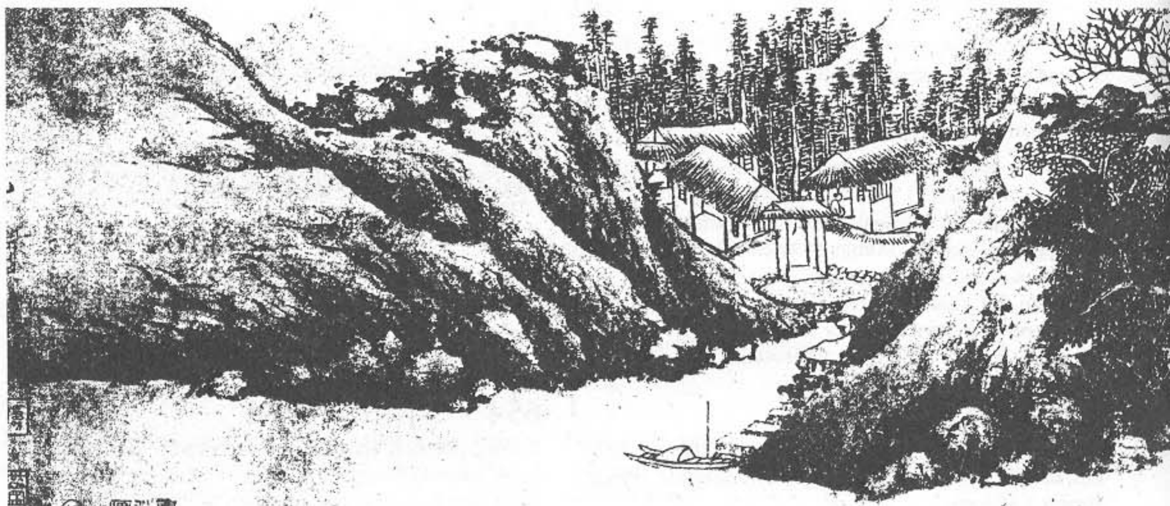
Kejsar Yoshitsune fördrivs av sin bror men föredrar att begå seppuko än att vika sig under honom. Legenden berättar dock att han flydde till fastlandet, där han blev känd för eftervärlden som Gengis, khan av Tsun-kuo.

1192

Det första shogunatet tar sin början med Tojihiro.

Ca 1230

Ett bankväsende med utlåning och förvaring av pengar på programmet börjar utvecklas. Sedlar och penningväxlar introduceras från Tsun-kuo.





1320

Tojihiro dör och nya strider uppstår om vem som ska efterträda honom. Denna procedur upprepas vid varje shoguns död.

1346

Den första boken trycks med trätyper.

1359

Budbärare från Tsun-kuo förklarar att Jih-pun hädanefter är ett lydrike under Mittens Rike. Budbärarna avrättas omedelbart, vilket föranleder en diplomatisk kris de bägge länderna emellan.

1361

En flotta från Tsun-kuo erövrar och hotar att bränna Shikyo. Shogunen tvingas betala en väldig lösensumma för att köpa tillbaka staden.

1434

Bondeuppror skakar Jih-pun och en shogun av heimin-härkomst tillsätts. Han mördas dock två år senare och efterträds av Yoshinori.

1441

Av rädsla om sitt eget skinn låter shogunens rådgivare Mitsusuke mörda honom på en fest. Han förföljs och fångas av den dödes anhängare och tvingas begå seppuko.

1457

Det förtryckta ainu-folket i norr gör uppror mot sina Jih-punska herrar. Upproret kväses snabbt och blodigt.

1520

Kirisan blir shogun av Jih-pun. I ett väldigt blodbad i Nankyo låter han avrätta alla konkurrenter till tronen. Sällan har landet styrts så hårt.

1523

Gosotawa, daimyo av Dahitarna, störtar Kirisan och utropar sig till kejsare av Jih-pun. Tillfälligt slut på shogunatet.

1540

Femtonårs-kriget mellan de mäktiga buke-släkterna Aburakoji och Hirai utbryter.

1542

De första västerlänningarna anländer till Jih-pun. De för med sig tobak och andra droger, och okända men förödande sjukdomar. Detta år motsvarar 551 e O i Caddos tideräkning.

1555

Fred sluts mellan Aburakoji och Hirai. Huvudmannen i Hirai blir så nedslagen över vad han upplever som ett förödmjukande nederlag att han går i kloster.

1588

Tsun-kuo gör nya försök att inta Jih-pun, men en väldig storm, kamikaze, den gudomliga vinden, sänker halva invasionsflottan och skingrar resten.

1595

Jih-puns Robin Hood, Ishikawa Goemon, tillfångatages efter en tjugo-årig karriär och avrättas genom kokning i olja.



FRÅN STEN TILL BRONS

Om Jih-puns urtid vet man inte mycket. Ainu, de människor som först bebodde Jih-pun var ett stenåldersfolk som kommit västerifrån, och de var mycket olika sina sentida grannar, jih-punerna. De senare kom med vass- och bambubåtar till Jih-pun omkring 6300 f.H.t, och drev bort gamla ainu-folket till de oländiga bergs- och kusttrakterna i norr. Jordbruket var känt sedan ungefär 2000 år tillbaka då det nya folket, som kallade sig jih-mono, seglade österut till Soluppgångens land, och de anpassade sig snabbt till åkerbruket och naturförhållandena. Omkring 2000 f.H.t kom bronset och smideskonsten till Jih-pun från grannriket i väster, Tsun-kuo, Mittens Rike. Man lärde sig först och främst smida nyttoföremål då inga direkta fiender hotade. Av bronset, som egentligen är en blandning av koppar och tenn, tillverkade man plogbillar och knivar, men även vapen och rustningar.

Kulturen och samhällslivet stod under denna tid på en ur senare tiders synvinkel låg nivå. Befolkningen var indelad i ett slags klaner med lösa samhörighetsband, men ingen central styrelse fanns. Husen var primitiva bambuförstärkta lerhyddor, båtar var av vass, och kon och fåret var de enda husdjur man hade. Ett ideografiskt skriftsystem importerades från Tsun-kuo någon gång under 1300-talet f.H.t, och i det fåtal skrifter man funnit från den tiden kan man sluta sig till att magin var upptäckt redan på ett så pass tidigt stadium. Man skrev genom att rista in tecknen i bambupinnar som sedan bands ihop med snören. Ursprungligen låg pinnarna horisontellt och man skrev från vänster till höger, men på 900-talet f.H.t kom någon på att man skulle vrida allting, och sedan dess skrivs bildtecknen uppifrån och ned, från höger till vänster. Detta skriftsystem kom senare att kallas kanji i Jih-pun.

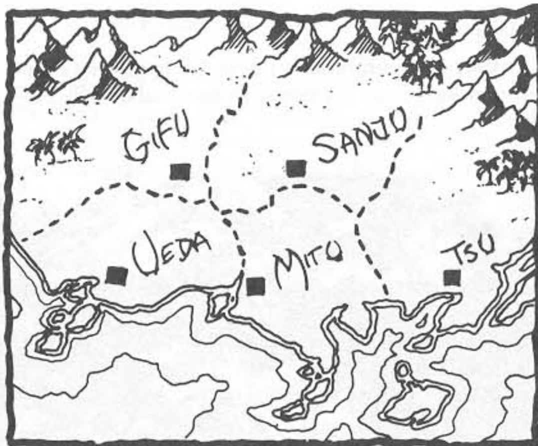
Det andra skriftsystemet, hiragana, tillkom något senare, på 1000-talet f.H.t, och var en stavelseskrift. Varje stavelse hade ett eget tecken, och genom att sätta ihop flera stavelser kunde man skriva hela ord. Nackdelen med detta i övrigt finurliga system är att det så småningom blev ungefär 700 tecken att hålla reda på, vilket dock inte är någonting jämfört med kanjins 20.000. Så småningom förenklades tecknen och det enklare systemet kom att kallas katakana.

De källor man har från denna tid är ytterst vaga; först i och med stadsrådens frammarsch på 600-talet f.H.t börjar de första urkunderna dyka upp i form av enkla skattelängder och handelsavtal; de skrifter man funnit som är äldre än dessa är uteslutande religiösa spådomsanteckningar och uppgår knappt till ett dussin i antalet. På 1200-talet e.H.t började man emellertid finna nästan 2500 år gamla inskriptioner på sköldpaddsskal som använts i magiska ritualer och ceremonier, och genom dessa fann man att magin varit betydligt mer utvecklad och kraftfull i äldre tider. Hovmagiker och munkar har aldrig lyckats tyda de mystiska tecknen fullständigt, men man kom fram till att de åtta elementen måste ha haft en avgörande roll i forntidsmänniskornas liv.

STADSSTATERNA

Då stadsstaterna bildades under 800- och 700-talet f.H.t innebar detta ytterligare ett uppsving för såväl kultur som ekonomi. Enkla, förnuftsbundna lagar reglerade det dagliga livet i liten omfattning och fick livet i Jih-pun att flyta bättre. I och med att kommunikationer underlättades, ett centralt organ inrättades för att ta hand om alla faror som kunde hota individen, och en mer omfattande handel med Tsun-kuo började, utvecklades både jordbruk, hantverk, och kultur.

Jordbruket tillfördes nya grödor från kontinenten, t ex fruktträd och havre, och man uppfann terrasser för att kunna odla ris även i de bördiga dalgångarna och på bergssluttningarna. Den absolut dominerande grödan var ris, och nya rissorter som fördes över från fastlandet kunde till och med ge två skördar per år i de södra provinserna. Skogar avverkades för att förse båtbyggen och städer med virke och ved, samt för att utöka åkermarkerna. Omkring 90% av Jih-puns befolkning var vid denna tidpunkt bönder, och de allra största



städerna, Nankyo och Jikka på östkusten hade omkring 1000 innevånare.

Hantverket var fortfarande relativt underutvecklat och hade inte riktigt hängt med den enorma utveckling som skedde i övrigt. Föremålen som tillverkades var uteslutande nyttoföremål, och man hade ännu inte lärt sig att framställa föremålen med sådan konstfärdighet som sedan gjort dem så be-



römda. Hantverken var enkla, funktionella, och av god kvalitet. Först i och med järnets ankomst till Jih-pun började man tänka om och värderade dyrbara utsmyckningar, vackra målningar, och andra extravaganser högre, utan att för den skull göra avkall på kvalitet och funktionsduglighet. Hantverkarna fick många influenser från fastlandet, och det är mycket lätt att finna gemensamma drag i de bägge ländernas hantverk från denna period.

Då levnadsstandarden och den sociala tryggheten ökade började folk även få mer fritid, som de ägnade åt att tillvarata och utöka sitt kulturarv. Med detta menas inte att folk satt hemma i sina hyddor och målade, berättade sagor, och skaldade på kvällarna för att de inte hade något bättre för sig. Framför allt i klostren levde kulturen upp. De första klostren grundades i mitten av 500-talet f.H.t och fungerade främst som sammanslutningar av män som ville tränga djpare in i De Många Gudarnas värld, främst genom meditation och ett rent leverne. Munkarna var oftast lärda män, kunniga i historia och språkvetenskap, och genom att dokumentera sitt arbete har de givit oss en ganska god bild av hur järnålderns och stadsstaternas Jih-pun såg ut.

JÄRNET

Omkring år 500 f.H.t introducerades järnet i Jih-pun, som vanligt från fastlandet. Järnet innebar mycket för jih-mono, som snabbt lärde sig utnyttja dess möjligheter. Man fann stora fyndigheter av järnmalm i de mineralrika bergen, och järnets kanske största tillgång var att det gav Jih-puns befolkning en åtråvärd handelsvara med Tsun-kuo. Jih-puns smeder nådde snabbt stor skicklighet i att bearbeta järn, och även det färdiga hantverket blev eftertraktat i Tsun-kuo.

Järnet medförde sålunda såväl ett ekonomiskt som ett teknologiskt uppsving, vilket i sin tur ledde till högre levnadsstandard och ökat välstånd. Rikliga naturtillgångar, gott om arbetskraft, en positiv handelsbalans, och förskoningen från plundringståg och krig gjorde Jih-pun till ett mycket rikt land, en ställning som det skulle komma att behålla ett långt tag framöver.

Den högkultur som uppstod genom järnets intåg kan närmast jämföras med den som fanns på Balkan århundradena före Kristi födelse i vår värld, och bronsåldern innan dess finner sin närmaste motsvarighet i vår värld på Kreta och den minoiska kulturen på 1500-talet f.Kr.

KEJSARTIDEN

År 337 f.H.t utbröt de första av krigen mellan stadsstaterna om den totala makten över Jih-pun. Det var rådet i Mochi, en välbärgad och stor stadsstat i sydöstra delen av Beikuo som förklarade krig mot grannstaten Kimano efter två år av spända förbindelser. De övriga intressenterna i området slöt snabbt upp på den ena eller andra sidan, och kriget blev långdraget och i stort sett oavgjort. Så fortsatte det i andra delar av landet, ända fram till året 1 f.H.t, då Hakamoto med stöd från så gott som alla de södra staterna krossade nordstatsarmén vid Horoto i Ikawa. Hakamoto lyckades därmed vad ingen annan lyckats med tidigare, att lägga hela Jih-pun under sig.

Under kejsartiden, som varade fram till shogunatets upprättande 1192 e.H.t, fick Jih-pun uppleva många nyheter. Den kanske vikigaste av dem alla var feodalismen och centralmakten, vilka beskrivs i avsnittet om Jih-puns samhälle.

Efter flera uppror och oroligheter utbröt sönderslitande inbördeskrig år 855, och de kom att vara till 1192. Krigen var ett uttryck för daimyornas önskan om mer personlig makt och mindre inblandning från kejsaren. De punkter där kejsarens och daimyornas åsikter gick mest isär var beskattningen och vapenhållningen. Länsherrarna ville naturligtvis kunna ta ut mer vinst ur sitt län för att öka sina egna rikedomar, och för att kunna göra detta var han tvungen att hålla militära trupper för att slå ned eventuella bonderevolter som en följd av de höjda skatterna. Förutom att förtrycka bönderna skulle truppstyrkorna kunna bevara daimyornas position gentemot de omkringliggande länen.

På 60-talet e.H.t kom Fridens Väg till Jih-pun. Det var munkar från Tsun-kuo som kom för att missionera och sprida den nya läran. De togs emot med stor tolerans och fick verka relativt ostört. Många anammade den nya läran som i mycket stämde överens med det jih-punska levnadssättet.

Under stadsstaternas tid hade alla bönder varit självägande, och varje bonde ägde ett eget stycke mark som han brukade och närde sig på. Genom en reform av Kaesara, en gokenin som lyckats ta makten över nästan hela Jih-pun, ändrades detta system så att all jord tillföll staten, just då honom själv. All jord delades upp i kvadrater, och varje kvadrat delades upp i ytterligare nio rutor. Åtta familjer skulle dela på denna kvadrat, och gemensamt se till så att grödan från den nionde rutan tillföll styrelsemännen. Trots att kejsar Fukazawa upphävde denna reform år 65 e.H.t fick den i varje fall bestående effekt, ty varje bonde kom då att äga den bit han förut brukat, och alla bönder ägde sålunda lika mycket mark. Genom hemgifter, köp, och gåvor kom naturligtvis dessa markgränser att suddas ut, men i princip ägde alla "vanliga" bönder lika mycket mark långt in på 1600-talet.

SHOGUNATET

Shogunatet innebar stora omvälvningar i Jih-puns samhällsliv. En överblick av perioden visar att daimyorna långsiktigt fick mer att säga till om och att centralstyret, shogunen, försvagades. Då shogunatet upprättades stod det genast klart för daimyorna att deras möjligheter till större inflytande ökade. I stället för att ha en ärftlig tronföljd skulle man nu välja en härskare, och eftersom det låg i allas intresse att få en så svag shogun som möjligt såg man till att stödja personer som inte skulle kunna inkräkta på daimyornas befogenheter. Naturligtvis hände det också att man slöt upp kring kraftfulla ledare för att, om man lyckades få honom till shogun, kunna få egna fördelar.

Det var alltid omtvistat vem som skulle väljas till shogun samt vilka som skulle stödja honom. Av tradition hade nämligen så gott som varje släkt någonting otalt med de andra, och motsättningarna dem emellan var stora, även om de inte alltid mynnade ut i fukushu, blodsfejder. Det ledde emellertid till att vissa länsherrar helt enkelt inte kunde stödja samma kandidat, hur väl lämpad han än var för ämbetet som shogun. Ofta hände det att ingendera partens man blev shogun utan en tredje part kunde gå in och besegra de stridande släkterna en och en.

Under de perioder då shogunatet var kraftfullt styrdes Jih-pun med järnhand. De daimyor som opponerade sig mot shoguns ord fängslades eller avrättades i avskräckande syfte, och eftersom shogun hade den militära makten kunde inte daimyor göra någonting. Dessa ledare visste vad de ville och skydde inga medel för att uppnå sina mål. De tog oftast makten genom kupper och kohandel, och deras stormiga regeringsperioder blev oftast ganska korta innan de störtades eller mördades.



Deras motpoler, de svagare shogunerna, var snarare marionetter tillsatta av ett antal mäktiga daimyor än några egentliga envåldshärskare. I bland hände det till och med att de hölls i husarrest för att inte kunna styra landet efter eget huvud. Deras regeringstider blev långa och relativt fredliga då daimyor trivdes med sin ställning, men skatterna var höga och bönderna förtryckta.

ROLLSPEL I JIH-PUN

Då man skall rollspela i Jih-pun skall man först och främst välja en tidsperiod i vilken kampanjen skall utspela sig. Vem eller vilka som styr riket kan vara av stor betydelse för rollpersonerna, samt hur lagar och rättsväsende fungerar.

Stadsstatstiden

Att rollspela i tiden innan Jih-pun delades in i stadsstater kan i och för sig vara mycket intressant, men också mycket svårt och krävande för SL. Under stadsstaternas tid går det däremot utmärkt, men samurajer, ronin, jizamurajer, ninjor, och präster av Fridens Väg finns ännu inte. Gokenin och stadsrådens medlemmar har dock samma förmåner och funktion som samurajerna, och motsvarigheten till jizamurajerna finner man bland storbönderna. Århundradena 300-0 f.H.t rekommenderas då dessa tillåter mycket stridigheter, intriger, och ränkspel som slutligen leder till Hakamotos maktövertagande.

Kejsartiden

Denna period är mycket intressant på flera sätt. Under den tidiga kejsartiden, fram till ca år 300, är riket relativt lugnt, men därefter finns gott om utrymme för intriger och ränkspel om kejsartronen, liksom stridigheter de olika daimyo emellan. Brödrastriderna och den segdragna maktkampen som leder till shogunatet är lämpliga kampanjmiljöer. Ninjor finns ännu inte, och Fridens Väg introduceras inte förrän i mitten av det första århundradet e.H.t.

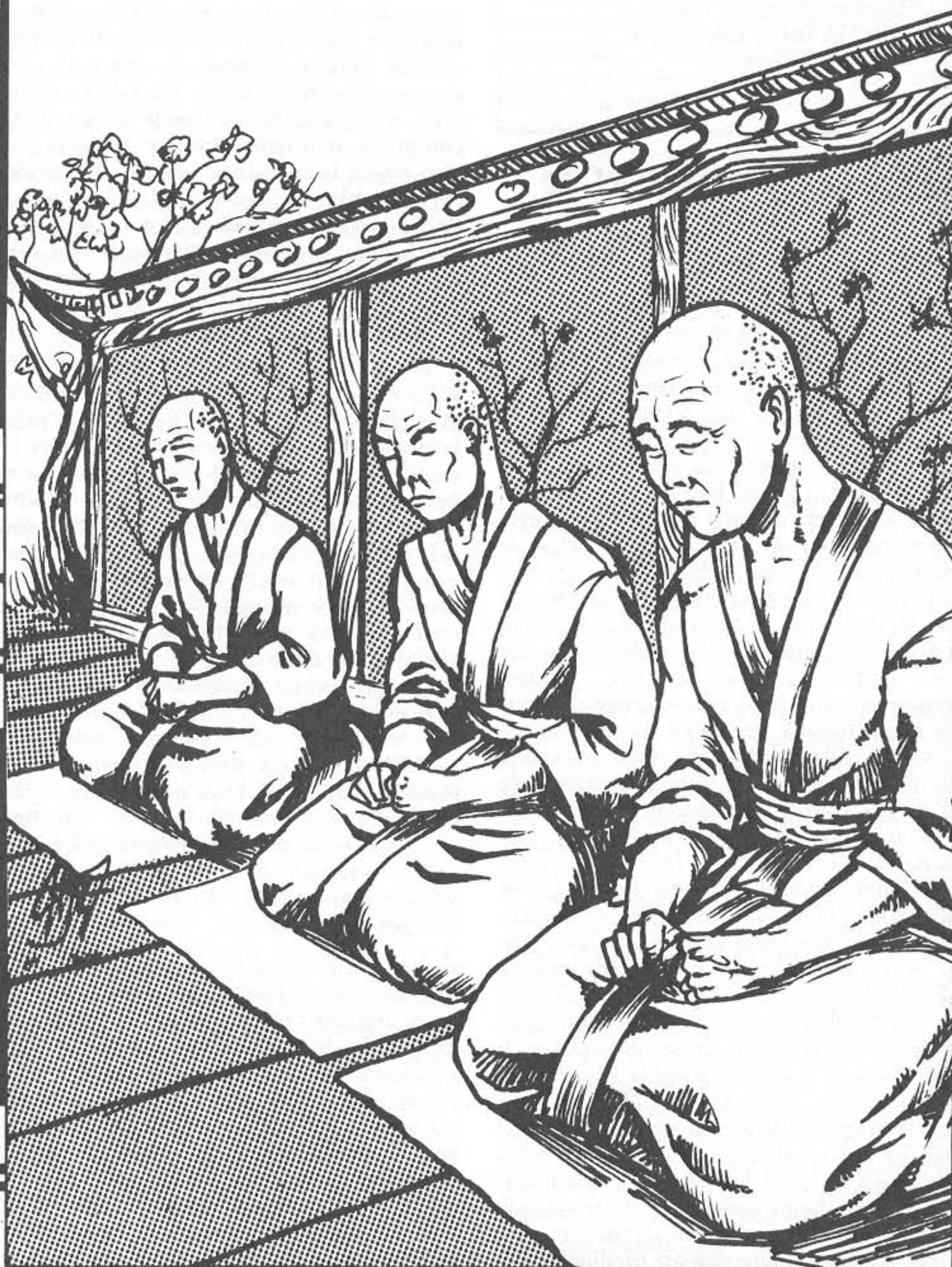
Shogunatet

Shogunatets tid är om möjligt ännu mer inbjudande till rollspelande än de andra tidsperioderna. Här finns allt man gärna kan tänka sig i äventyrsväg, och det torde inte vara några större problem att hitta lämpligt stoff och goda uppslag till kampanjer och äventyr.

Utländska rollpersoner

Om SL till äventyrs skulle låta spelarna vara västerlänningar måste de möta shogunatets dalande makt utifrån. Dessa kampanjer måste utspela sig någon gång efter 1542 e.H.t/551 e.O.

SAMHÄLLE



> Till byn bland bergen
> kommer jag sent en vårkväll.
> Aftonklockorna
> klämtar sprött, och i drivor
> faller blommor längs vägen.
> *Prästen No-in*

SAMHÄLLSSTRUKTUR

CIVILISATIONEN BÖRJAR

Ursprungligen var Jih-pun befolkat av fredliga jordbrukare som livnärde sig på vad jorden hade att ge. Jorden räckte till alla, och den relativt lilla befolkningen levde i ett anarkistiskt samhälle med det sunda förnuftet som enda lag. Naturahushållning rådde, och alla framställde själva vad de behövde. Efterhand började man dock specialisera sig alltmer, och medan vissa började ägna sig åt uteslutande hantverk, fortsatte de flesta att bruka jorden som förut och med sin spannmål köpa de hantverk de behövde. Åter andra tog som levebröd att köpa upp hantverk på en plats och sälja den på annan ort där den var mera eftersökt och man kunde få ut ett högre pris för den. Små samhällen växte upp vid stora flodövergångar och vid viktiga vägkorsningar, och grunderna till ett rättssytem växte fram. De första lagarna var regionala, och de var mycket olika i olika landsändar. Vissa personer utsågs att förvalta dessa lagar, och därigenom hade en enkel men fungerande administration uppstått.

Ungefär samtidigt började folket delas upp i de som genom intriger och ränkspel fått mycket mark, och de som blivit berövade sin. Storbönderna, som hade tagit kontrollen över omfattande arealer, kunde naturligtvis inte bruka all sin jord själva, utan lät andra människor bruka den och behålla en liten del av skörden för eget bruk. Ett klassamhälle hade utvecklats med inflytelserika storbönder på toppen, självägande bönder och hantverkare därunder, och arrendebönderna och de lågt ansedda köpmännen på botten av skalan. Man ansåg att eftersom köpmannen inte skapade något med egna händer utan profiterade på andras arbete, var den enkle bonden som levde på sin jord en betydligt ädlare människa. Ingen centralmakt fanns ännu, utan de utvidgade "landskapslagarna" fungerade som rättesnöre, och de som inte var hedersamma nog att frivilligt ta sitt straff vid en förseelse bestraffades av byarnas råd, en sammanslutning av tre till tio män med ett antal soldater till sitt förfogande.

Rådet bekostades av "frivilliga donationer" från de omkringboende, men de som inte betalade fick inte heller något skydd av rådet. Detta skydd bestod bland annat i att värna byn från anfall utifrån, att släcka bränder, att hålla en vaktstyrka mm. Det såg även till att lagarna efterföljdes och att de förnyades vid behov. Rådet skulle hålla kontakten med de omkringliggande byarna och arrangera gemensamma festligheter. Ett tidigt skattesystem hade upprättats. De som bodde ute på landsbygden omfattades från början inte av denna organisation, men senare kom byarnas områden att utvidgas och även landsbygden kom under deras jurisdiktion. Rådsmedlemmarna valdes oftast vid årliga val av de som bodde i byn med omgivning. Valen var öppna och skedde oftast med acklamation, dvs genom att ropa "ja" eller "nej" då en kandidat till rådsämbetet presenterades.

Från systemet med självstyrande byar till adelsvälde var steget inte långt. Redan innan man kommit så långt som till rådsvälde i hela Jih-pun hade i vissa landsändar en ensam storman satt sig själv i rådspositionen. I och med att han ägde det mesta av marken i byn var de som bodde där mer eller mindre beroende av honom för sitt levebröd. Dessa stormän kallade sig gokenin, husmän, och de fanns efterhand i mer än hälften av alla de små "stadsstaterna". Gokenin utsåg för att underlätta sitt arbete ämbetsmän för att sköta de vardagliga sysslorna, och såg själv enbart till att dessa skötte sig. Han kunde stifta lagar enligt eget godtycke, även om förnuftet sade att för stränga lagar skulle göra folket missnöjt och revoltera. Visserligen hade stormannen själv krigare i sitt hushåll, men bönderna var så många fler och i de flesta fall ville de mäktiga männen inte riskera sina positioner med bråk. De tidigare "frivilliga" skatterna blev nu så gott som obligatoriska, ty de som tidigare inte valt att inte betala "råkade ut" för bränder som förstörde deras mark och gjorde dem helt egendomslösa.

Som mest bestod Jih-pun av nästan tvåhundra stadsstater, men så småningom hände det oundvikliga: somliga stater tyckte att deras befolkning var för stor för landområdet eller, rättare sagt, att deras kassakistor var för tomma, och de startade krig mot grannstaten. De många släktfejderna gjorde också sitt till för att hetsa upp stämningen bland stormännen. De övriga omkringliggande staterna slöt upp på ena eller andra sidan, och i flera århundraden rasade striderna så gott som oavbrutet mellan den ena eller den andra sidan. Gokenin och råd avlöste varandra på löpande band, och gränserna för de olika staterna växlade ofta från år till år. Till slut utvecklades en tendens så att de stater som fortfarande styrdes av sammansatta råd kom att stå

mot de som styrdes av gokenin, och det blev en maktkamp mellan demokratin och enväldet.

KEJSARDÖMET

Från de ödelagda slagfälten och blodiga bataljerna reste sig efter mer än trehundra års strider en man vid namn Hakamoto. Han kom från den inre delen av Jih-pun och var brorson till en av de mest framstående bland gokenin, Kauesue av Tashiwa. Han var en lysande härförare och lyckades i en rad framgångsrika fältslag besegra en efter en av de större rådsstaterna, och slutligen slöts en fred som lade hela Jih-pun under Hakamotos välde. Han lät utropa sig till kejsare och började omedelbart arbetet med att bygga upp ett enhetligt rike enligt feodalt mönster. Han införde de första enhetliga lagarna för hela riket, bl a bestämde han att ingen i hela landet fick bära vapen utan kejsarens direkta tillåtelse, och han försökte också standardisera mått-, vikt-, och myntsystemet, dock med blandade framgångar.

Hakamotos lösning för att kunna hålla ihop riket var lika enkel som genial; han utsåg sina dugligaste och närmsta män till länsherrar, daimyo, och dessa fick svära en bindande trohetsed till honom. Heder och ära hade alltid varit de viktigaste ägodelar en man hade, och en man som brutit en ed var alltid rättslös. Länsherrarna fick order att skapa ordning i sina respektive provinser enligt kejsarens direktiv, och så skedde också. För att ytterligare värna om sin egen position beslöt Hakamoto att ingen provins skulle föra någon stående armé, utan den enda armé som skulle skydda Jih-pun från anfall utifrån var kejsarens egen, samt en slags värnpliktsarmé som skulle rycka ut i nödfall. Den bestod vanligtvis av var åttonde vapenför man i varje län, men i riktigt svåra tider utökades den till var sjätte, eller till och med var fjärde man.

En annan viktig nyhet som infördes under Hakamotos tid var buke-klassen. Hakamoto lät utfärda ett kejserligt förordnande där det bestämdes att de män som visat sig extra dugliga och trogna i strid skulle upphöjas till rang av samuraj. En samurajs förmåner var många: han behövde inte betala någon betungande skatt, han var inte bunden av de vanliga lagarna utan svarade endast inför sin herre, och han var privilegierad att bära dai-sho (en katana och en wakizashi) som tecken på sin rang. Han hade även vissa skyldigheter: han var bunden av en trohetsed till antingen sin daimyo eller kejsaren, och var tvungen att lyda dennes befallningar. Han var tvungen att alltid ställa upp då kejsaren kallade på hans tjänster, och han var tvungen att alltid vara rustad för strid i sin herres tjänst. Han skulle dessutom vara lärd, konstnärlig, hövisk, och kunna alla hovceremonier. Samurajvärdigheten gick i arv från far till son, och den kunde endast tas ifrån honom genom vanheder eller om hans herre dog. I det senare fallet blev han en ronin, med samma förmåner som förut, men utan förpliktelser.

Det fanns emellertid två stora förlorare i Hakamotos krig. Den ena var de forna rådsmedlemmarna, som tvingats "skänka" sina förmögenheter och all sin ställning till kejsaren, och den andra stora förloraren var faktiskt gokenin, vars hjälp Hakamoto till stor del varit beroende av under krigen. De hade blivit lovade stora landområden, skattefrihet, mm, men som kejsare har man rätt att förvränga sanningen lite. Många av dem fick dessa belöningar genom sin upphöjning till daimyo, men mer än hälften, huvudsakligen de som varit mäktigast före Hakamoto, fängslades, mördades, eller förvisades, anklagade för förräderi.

Efter kejsar Hakamotos död efter 38 år på tronen tillträdde hans äldste son Takamori. Han fortsatte sin faders arbete med att bygga upp landet, och under hans regeringstid nådde Jih-pun det största välstånd man någonsin haft. Alla magasin som var uttömda efter de långa krigen kunde fyllas, och handeln och hantverket blomstrade som aldrig förr. Några mycket lyckosamma skördar ledde till att jordbruket fick ett starkt uppsving, och alla var nöjda och glada. Landet hade nu en befolkning på något mer än tio miljoner innevånare, och den stora befolkningsökning som välståndet medförde, försämrade tillfälligt ekonomin för kommande generationer.

Takamori blev den förste kejsaren som skrev en komplett lag som gällde hela landet, och hans lagsamling, tre böcker på vardera över tusen sidor, kallades *De tre skattkamrarna*. En av hans viktigare lagar gällde tronföljden; lagen sade nu uttryckligen att kejsarens äldste son skulle bli ny kejsare efter sin faders död.

Hakamotos dynasti, Ban, kom att vara ytterligare tvåhundratrettio år, tills dess att den barnlöse kejsar Towanaka efterföljdes av sin rådgivare Gongoro på Jih-puns kejsartron, och det var en tron som nu var varm, landet fungerade bra, inga oroligheter förekom, undersåtarna var nöjda och pengarna strömmade in i kejsarens kassakistor. Under slutet av Gongoros regeringstid började dock de första tecknen på en regelrätt maktkamp mellan kejsaren och daimyo kunna skönjas, och under resten av kejsartiden fortsatte denna maktkamp och mynnade så småningom ut i shogunatet. På ena sidan stod länsherrarna, som ville ha större personlig makt och inte bara vara kejsarens redskap. De ville ha rätten att beskatta själva, att stifta egna lagar, att hålla egna arméer, att själva sluta handelsavtal, o dyl, utan att först rådfråga kejsaren. På den andra sidan stod kejsaren, som ville behålla sin egen makt, och bönderna, som



fruktade stormännen och de skattehöjningar som de skulle medföra. Slutligen, i Gongoros sonson Kanamuras tid, utbröt de första egentliga krigen mellan de bägge parterna, och efter långa strider stod stormännen som segrare. Deras överbefälhavare fick överta den gamla kejserliga titeln shogun och utropades till ny kejsare.

SHOGUNATET

Shoguns tid skiljde sig inte mycket från kejsartiden, med den lilla skillnaden att shogun byggde sin makt på vapen och terror medan kejsaren grundade sin på trohet och vänskap. Shogun hade fortfarande daimyo som styrde i provinserna, men ämbetet var ofta hårt kontrollerat och erbjöd ingen verklig makt. Shogunatets tid var en stormig period, och efter varje shoguns död följde långa krig om vem som skulle efterträda honom som Jih-puns härskare. Bilden av en stark shogun som effektivt kontrollerar sina länsherrar med vapenmakt är den traditionella, men faktum är att situationen i nästan halva shogunattiden var den omvända, med en vek shogun och en kraftfull adelsklass som styrde honom.

Shogun som titel skapades av kejsar Konishi på 700-talet e.H.t. Det var ursprungligen en benämning på arméns överbefälhavare, men kom i och med shogunatets upprättande att ersätta kejsartiteln. Det första shogunatet upprättades av shogun Tojihiro år 1192 efter Hakamotos tillträde. I och med att shogun hade kontrollen över hela den kejserliga armén blev han en oundviklig maktfaktor att räkna med, och hädanefter kom också shogunen att inneha den starkaste maktpositionen i Jih-pun.

Hur Jih-pun under shogunatet såg ut berodde mycket på vem som var shogun. Till skillnad från kejsarämbetet var inte shogun-titeln ärftlig, utan den avgående eller döende shogunen skulle utse sin efterträdare, och den nye shogunen skulle alltid godkännas av daimyorna. Även om den döende shogunen hann skaffa en efterträdare accepterades oftast inte utnämningen av de förbigångna kandidaterna. Segdragna maktkamper och strider uppstod vid varje trontillträde, och det var oftast den som kunde skaffa sig flest bundsförvanter som segrade. Om shogunen var en kraftfull person med många allierade och en stark stab av ämbetsmän kunde han hålla hela Jih-pun i ett järngrepp och snabbt eliminera alla hot. Under dessa perioder var landet en formlig häxkittel där missnöjet låg och pyrde för att snabbt kvävas under shogunens lock.

Om shogunen å andra sidan var svag, kunde det lätt hända att han helt tappade greppet om händelserna och lät landet slinka ur sina händer. Ambitiösa daimyor såg sin chans och kunde styra sina län efter eget gottfinnande utan att behöva oroa sig för alltför

stränga repressalier. Vid varje tillträde till shogunatets tron gällde det alltså att för det första stödja den kandidat som skulle vinna, och för det andra stödja en kandidat som inte var alltför hård i nyporna. Trots att ingen kunde eller vågade kränka shogunens makt som rikets högste styresman gjorde man vad man kunde för att få större personlig makt.



BUKE — ADELSKLASSEN

Buke uppstod som en direkt följd av Hakamotos deklaration, där han upphöjde vissa undersåtar till samurajer. Den stormannaklass som existerat innan dess fyllde visserligen samma funktion i samhället som buke, men den var inofficiell och hade inga lagliga förmåner. Buke bestod av samurajerna och i viss mån även jizamurajerna och ronin.

Buke utgjorde tillsammans med kuge, hovämbetsmännen och daimyo, Jih-puns överklass. De var befriade från skatteplikten men var i gengäld edsvurna att tjäna sina herrar och lyda alla deras önskningar. Det var dock ett ömsesidigt trohetsförhållande, och herren skulle även se till att hans undersåtar hade det bra. Buke stod utanför de egentliga lagarna och ansvarade endast inför sin herre, och de kunde sålunda göra i stort sett vad de ville, men detta stora ansvar förvaltades oftast väl. En samuraj som genom att hugga ihjäl några bönder startade ett bondeuppror hamnade med största säkerhet i onåd hos sin daimyo. Han var dessutom bunden av sin hederskodex, bushido, för vad han fick och inte fick göra. Samurajen hade dock en laglig rätt, *kirisutegomen*, att omedelbart hugga ihjäl en person ur en lägre klass som på något sätt förolämpat honom, t ex genom att röra vid hans svärdsskida eller tilltala honom felaktigt.

Buke blev genom sin priviligierade ställning en mycket förmögen klass, och genom att Jih-pun var ett så pass rikt land innebar detta att de levde i sparsmakad lyx. Daimyoerna anlade, liksom de flesta jizamurajer, borgar i vilka de både kunde glänsa med sin makt och försvara sig mot angrepp. En del vanliga samurajer hade också låtit uppföra borgar, men många levde också hos sina länsherrar. Runt borgarna, som i nio fall av tio låg på en höjd, bredde länsherrens land ut sig. Skatterna och inkomsterna från alla avgifter gick, förutom till daimyos kassakistor, även till brobyggande, polisstyrkan, brandbekämpning, vägbyggen, med mera, som rörde förvaltningen av länet. Överskottet, efter att en viss del skickats till kejsaren, fick daimyon i ersättning för sina tjänster, och han avlönade dessutom sina undersåtar, samurajerna och ämbetsmännen.

Buke ägnade sin fritid åt stränga mentala övningar, konstutövning, jakt, fäktning, mm för att få livet i borgen att gå. För samurajerna lades stor vikt vid vapenkonsterna, men även vid utövandet av de fina konsterna, målning, kalligrafi, musik, dans. Meditation och kontemplation var en naturlig del av vardagen och framstod som en väg att nå större skicklighet i såväl stridskonster som allt annat. Man hade naturligtvis tjänare som skötte de dagliga sysslorna, och man blandade sig inte gärna med "vanligt" folk, heimin.

HEIMIN — VANLIGT FOLK

Heimin som klass uppstod liksom buke i samband med Hakamotos Deklaration. Denna medelklass omfattar bönder, hantverkare, och köpmän. Att bönderna tvärtemot det västerländska synsättet anses stå högre på rangskalan än hantverkare och köpmän beror på att Jih-puns innevånare har ett helt annat synsätt vad det gäller livets rikedomar. Den är nämligen rik, som med egna händer kan skapa något. Bonden, som ger liv åt växter och djur står alltså högre än hantverkaren, som bara ändrar tingens form, och köpmannen, som livnär sig på att handla med vad bonden och hantverkaren gjort.

Indelningen av yrkena inom heimin är ganska strikt, och giftermål mellan t ex bönder och hantverkare är ovanliga, om än tillåtna. Varje människa vet exakt sin plats i samhället och försöker inte vara något som han inte är. Att sålunda som heimin gå klädd som en buke är inte bara straffbart, utan även ett tecken på högmod och dumdristighet.

Bönder finns av flera olika slag, beroende på vad de odlar och vilken status de har. Den vanligaste är den risodlande arrendebonden. Ris är om inte den



enda, så åtminstone den överlägset vanligaste födan för folket i Jih-pun, oavsett klass. Till riset äter man fisk och grönsaker och endast i sällsynta fall kött. Behovet av get- och komjölk att dricka gör dock kreatursuppfödning nödvändig. Vete och potatis är okända växter i Jih-pun, liksom majs, humle, och tobak. Vin och andra jästa drycker görs på ris eller korn och håller relativt låg alkoholhalt. (Jih-puns invånare har betydligt lättare än resten av Ereb Altors innevånare att bli berusade, men återhämtar sig i gengäld mycket snabbare).

Böndernas position i det jih-punska samhället är mycket stark i jämförelse med den ställning de har i de flesta andra feodalstater. Då bördan av skatter och dagsverken blir för stor vägrar de helt enkelt arbeta, och då daimyon skickar ut sina trupper flyr de ut i skogen eller upp i bergen. Det är sålunda svårt att kuva bönderna, och endast under vissa kraftfulla shoguner behöver de leva i verklig skräck.

Av hantverkare finns i stort sett hur många slag som helst. Gemensamt för de flesta är dock att de gör sina produkter betydligt mer konstfärdiga än vad västerländska hantverkare gör dem, och för det mesta pryds hantverken av slingrande djurornament, vackra blomstermönster, geometriska symboler, eller vackra landskapsmålningar. Hantverkarna betalar skatt på sin inkomst till sin lokale daimyo, men behöver oftast inte göra dagsverken hos honom.

ETA — DE UTSTÖTTA

Eta utgör det absoluta bottenskiktet i samhället, de utstötta, de kastlösa, de onämnbara, de som inte får röras, etc. De som hamnat här är personer som antingen är hederslösa genom att ha begått brott, eller sådana som fötts in i eta. De allra lägsta inom eta, hinin, är de som handhar döda kroppar: bödlar, begravningsentreprenörer, dödgrävare, etc. Resten av eta, honin, utgörs av personer som också sysslar med "orena" yrken, såsom slaktare, gatsopare, latrintömmare, osv. De får en liten lön av personer som köper deras tjänster, och de behöver inte betala någon, eller en mycket liten skatt. Eta har inga sociala förmåner, de är helt rättslösa, och de är utestängda från alla offentliga byggnader. Ett viktigt undantag är dock kringvandrande gycklare och trubadurer, som trots att de officiellt tillhör eta är uppskattade och välavlönade av de flesta människor. De är dock rättslösa och ingen kan straffas hårdare än med låga böter för att ha dödat en gycklare.

Etas ställning markeras av att de alltid bär vita eller mörkröda kläder. De bor antingen i slumområden invid städer eller i särskilda byar på landsbygden. Dessa byar undviks vanligtvis av "vanligt" folk.

NINJA OCH YAKUZA

Även ninja och de flesta yakuza tillhör eta, och liksom ronin anses de officiellt vara personer som inte existerar, även om till och med vissa daimyor tar dem i sin tjänst till och från. Så gott som alla av dessa har en "fasad" för sin kriminella verksamhet, och fyra femtedelar av alla ninja lever i ett alias, en falsk identitet (den sista femtedelen visar sig aldrig utan lever uteslutande i ninjaklanens tillhåll). Både ninja och yakuza lever i klaner för att lättare kunna hålla uppe skenet utåt och för att kunna effektivisera arbetet. En klan består av en huvudman, ett antal ledare, och därunder de vanliga hantlangarna. Huvudmannen är ansvarig för klanens arbete, han sköter organisationen och övervakar träningen. Ofta finns fler än en huvudman i en klan. Ledarna är de som håller kontakten utåt. De tar emot uppdrag och fördelar dem på de olika hantlangargrupperna, vilka sedan utför dem. För en ninjaklan rör det sig för det mesta om lönnmord och spioneri, för yakuzaklaner handlar det om spioneri, övervakning, "beskyddarverksamhet", utpressning, stölder, "olyckor", mm. Yakuzaklanerna styr och kontrollerar dessutom spelhålor, prostitution, och andra illegala inrättningar.

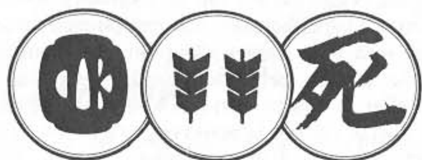
Ninja- och yakuzaklanerna fungerar i mångt och mycket som en vanlig familj, med planerande åldermän, organiserande ledare, och studerande och verkställande ungdomar. Skillnaden är att en klan i extremfall kan innehålla upp till tusen medlemmar, och som var och en förstår krävs det en enorm organisation bakom detta, särskilt som allt måste ske under täckmantel. För att kunna skydda klanens säkerhet och bevara dess hemligheter har varje klan individuella metoder att förklä sig, försvara sig, gömma sig, smyga, osv, samt att man ibland har ett komplicerat nät av underjordiska gångar och hemliga gömställen att söka skydd i. En ninja eller yakuza som avslöjar sin klan eller på något sätt röjer sin identitet avrättas omedelbart av de övriga klanmedlemmarna, och de flesta tar sitt eget liv hellre än att bli tillfångatagna och torterade tills sanningen kommer fram.

Det var inte ovanligt att det förekom stridigheter, eller åtminstone öppen fientlighet mellan de olika klanerna. Naturligtvis uppstod konkurrens mellan dem om uppdragen, och de motarbetade varandra i högsta grad. Naturligtvis förekom även motsatsen, t ex att två klaner samarbetade för att motverka en tredje, och i längden kunde endast de starkaste överleva. Man aktade sig dock noga för att förråda en annan klan till polisen, eftersom detta tveklöst skulle leda till att ens egen klan också blev förrådd. Visserligen hade inte polisen särskilt stora resurser att utplåna en stor klan, men deras vetskap om dess

verksamhet skulle skrämma bort alla uppdragsgivare och förstöra deras arbete totalt.

Den enskilde medlemmen i en klan hade inte mycket inflytande, om han inte var ledare eller ålderman. Man fungerade som ett kollektiv och arbetade för vars och ens gemensamma bästa, och gruppen blev betydligt starkare än individen. En ninja eller yakuza var helt beroende av sin klan för sin överlevnad, och därför underkastade man sig även dess stränga men rättvisa regler. Eftersom dessa personer inte tillhörde samhället hade de heller ingen ära, men eftersom den ställning de har inom klanen beror på deras handlingar räknar de ära inom klanen. En person vars ära går ner på 0 förklaras alltså vara en skam för sin klan och avrättas, medan en person som lyckas få hög ära vinner respekt hos sina medmänniskor i klanen och ligger bra till för avancemang i graderna.

KLANER OCH FAMILJER



Även buke och heimin levde i strikta klan- och familjeförhållanden, med daimyo eller familjens äldste som högste styresman. För en buke-klan står alltid daimyon högst. Under daimyo står dennes familj, hans rådgivare, och hans ämbetsmän. Även nära vänner och värdefulla personer, såsom läkare och astrologer, kan ha denna ställning utan att egentligen tillhöra klanen. Under alla dessa personer finns daimyons vasaller, samurajerna, och deras familjer.

I en familj är det den äldste mannen som bestämmer. Hans fru är den okränkbara sköterskan av hushållet. I en samurajs familj är det ofta samurajens mor och far. Hans fru har en mycket underordnad ställning, hon lyder under modern i huset och får ofta utföra vardagliga sysslor. Hon skall sköta sin mans ekonomi och se till att han lever i största välmåga. Vid giftermålet lämnar hon sin egen familj för alltid, och återvänder endast om hon skämmer ut sin nya familj eller blir en barnlös änka, vilket är ungefär likvärdigt. Barnen togs alltid väl om hand, men vid sju års ålder upphörde deras totalt bekymmersfria barndom och de strikta reglerna som styr Jih-puns samhällsliv började präntas in.

Vad hade då familjerna och vänskapsbanden som bildade klaner för reell funktion? En klan kan närmast motsvaras av en politisk intresseorganisation som arbetar för att gemensamt uppnå ett mål. Det kan vara att stärka sin daimyos ställning i landet och



öka hans ära och anseende, eller för en heiminfamilj att tjäna ihop till skatten det här året. Inom klanen eller familjen bestämmer överhuvudet och förmanar de andra att göra si eller så, och de som säger emot eller vanhedrar familjen straffas eller stöts ut. Klanens styrka och inflytande ökar med dess storlek, och en person kan vara betydligt mycket stöddigare med etthundra andra familjer som stöder en, än om han vore ensam.

Det är i detta klanförhållande som en rollpersons Ära får sin egentliga betydelse. En person som är pålitlig, ärlig och duglig, har högre anseende i klanens ögon än en som är feg, undvikande, oärlig, och opålitlig. Detta avgör också en persons resurser i fråga om pengar, förbindelser, föremål, transporter, osv. En person som tillhör en klan man inte vet någonting om ses ofta på med misstänksamhet och misstro. Ett introduktionsbrev från en högt uppsatt person inom dennes klan eller en vän till hans klan är en vanlig metod att visa sin tillhörighet och pålitlighet.

Det hände att flera klaner gick samman för att tillsammans arbeta för någonting gemensamt, t ex att störta shogun eller införa högre tullar. Metoderna för att utöva påtryckning var olika, ofta utgjrde klanernas sammanlagda militära resurser ett tillräckligt tungt vägande skäl.

För att en klan bestående av flera familjer skulle kunna fungera ordentligt krävdes någon slags band för att kunna hålla ihop dem. Om någon helt plötsligt ändrade åsikt skulle han inte bara kunna ta sin familj och hoppa över till en annan klan. Eder, giftemål, adoptioner, stora hemgifter och landgåvor befäste dessa band och stärkte familjernas gemenskap. På det hela taget blev klanen och gemenskapen ofta viktigare än individen, och då man mötte en främmande person var det onekligen hans familjs ära och inte hans personliga ära man kände till och rättade sig efter.



RÄTTSVÄSENDET

Rättsväsendet i Jih-pun såg i stort sett likadant ut hela tiden. Under perioden med stadsstater fanns regionala lagar för varje by, de som inte följde dem straffades av rådet. Gokenin tog sig rätten att själva stifta lagar, och de tog själva hand om rättsskipningen. Rådet eller gokenin dömde i alla mål som inte togs upp av lagen. Under kejsartiden infördes de första enhetliga lagarna. Under Hakamoto var dessa lagen om beskattning, lagen om rusttjänst, samt lagen om att ingen fick bära vapen. Med vapen menades svärd (utom samurajernas dai-sho), spjut, daikyu, stridsyxor, naginata, och nagamiki. Takamori utvidgade dessa lagar och utgav en komplett lagsamling som omfattade hela Jih-pun, men det var fortfarande daimyon som agerade dömande makt och styrde polisväsendet.

Under shogunatet fick shogun större insyn i daimyornas arbete och kontrollerade dessa i större utsträckning än vad kejsaren hade gjort. Lagarna återgick till att vara regionala, men liknade i mångt och mycket Takamoris lagar, vapenförbudet upphävdes dock i många provinser, och skatterna höjdes för bönderna. Starka shoguner använde hemlig polis för att övervaka sina ämbetsmän och länsherrar, och det sägs till och med att man använde sig av ninjor för att undanröja all opposition.

De som var anställda av daimyon för att läsa och tolka lagen kallades för lagmän. En lagman hade ingen egentlig makt, utan det var alltid daimyon som i samråd med lagboken bestämde utgången i alla mål. Det var emellertid sällan som ett rättsfall gick så långt som till daimyon, och det var mest i civilmål som han fick fälla sitt avgörande, och i de sällsynta fall då en brottsling fångats levande och skulle få ett straff.

Ett måls behandling från brott till straff var ganska enkel att följa. Den förfördelade parten gjorde en anmälan till byns "polisstation", och i allvarliga fall, t ex mord eller grov stöld följde en mer djupgående undersökning. Vanligtvis konstaterades dock bara att brottet begåtts, ett straff bestämdes av den händelse brottslingen någonsin skulle gripas, och så var det inte mer med det. Om undersökningen ledde någonstans, och en brottsling greps, eller om han greps på bar gärning, fördes han inför lagmannen som skulle informera honom om lagtexten och konstatera vilket straff som enligt lagboken var lämpligt. Det slutgiltiga straffet bestämdes av daimyon, och sedan kom det an på målsägaren att straffet blev utfört.

Proceduren att målsägaren själv skulle utföra straffet kunde ofta leda till fruktansvärda blodsfejder, fukushu, ty om den familj som begått brottet inte erkände detta och den förfördelade dödade brottslingen, utkrävdes en gruvlig hämnd på den personen, som i den ursprungliga brottslingens familjs ögon nu var brottsling.

KRIGSVÄSENDET

Jih-pun var inte i lika hög grad som andra stater beroende av en stor och stark armé. Landets isolerade läge krävde att en angripare hade tillgång till stora invasionsflottor och endast Tsun-kuo har lyckats att till och från hota Jih-pun. Trots att man hade alla förutsättningar för att kunna föra ett stillsamt och fredligt leverne satte man redan på ett tidigt stadium i gång att kriga, något som i längden tvingade fram en soldatklass.

Under stadsstaternas tid och dessförinnan fanns ingenting som kunde likna några organiserade yrkeshärar. Först framemot 200-talet f.H.t började yrkeskrigare uppträda, men vanligtvis bestod härarna av bönder som på uppmaning från sina ledare gripit till vapen. Några veckor om året kallades männen in för träning i vapenkonster, och rusttjänsten fungerade ungefär som våra dagars värnplikt, dvs man skulle bli soldat om det behövdes. Vanligtvis kallades var sjunde eller var sjätte man in i krig, men i extremfall kunde rentav var fjärde man tvingas gå i fält. Vapnen var lätta, oftast endast en naginata eller en yari, och rustningen var gjord av tjockt tyg, läder, eller bambu.

Efter Hakamotos tillträde uppstod samurajerna som samhällsklass. Dessa var tänkta att vara elitkrigare som skulle kunna besegra allt motstånd utom möjligen en annan samuraj. Hakamoto skapade även en reguljär kejserlig armé, och daimyo tilläts att hålla små styrkor som polismakt. Hakamotos armé var mycket enkelt strukturerad och mycket rörlig. Grundenheten, gruppen, bestod av sju man och en underofficer. Åtta grupper bildade en pluton om 64 man med en kapten som ledare, och tre plutoner bildade ett kompani under en överste. Regementen bestående av flera kompanier stod under en generals befäl, och ovanför generalen fanns endast Kejsaren eller Shogunen själv. Varje daimyo tilläts under kejsartiden hålla en pluton män, samt ett antal samurajer beroende på länets storlek. Kejsaren själv hade ett halvdussin regementen ute i landet, och kunde sålunda föra mer än 3500 man i fält. Denna armé var mycket välrustad, och krigarna var handplockade elitsoldater, åtminstone i början av kejsartiden.

Så småningom började daimyo själva hålla sig med trupper, till en början i hemlighet, men efterhand alltmer öppet. Kejsarna vågade inte ta steget till krig fullt ut, och så gick det som det gick. Under krigen på 800- och 900-talen e.H.t bestod härarna många gånger av mer är 5000 man på vardera sidan,



bönderna undanräknade. Behovet av en krigarklass ökade, och legosoldater var eftertraktade och relativt välavlönade.

Utvecklingen fortsatte under shogunatet alltmer mot yrkeskrigare och bort från de opålitliga och odisciplinerde bondehärarna.

Under alla tider var infanteriet det övervägande truppslaget. Arméerna bestod av ungefär en tiondel bågskyttar, en tiondel kavalleri och samurajer, och resten fotfolk. Hästar var dyrbara och sällsynta, men framemot shogunatets tid blev de allt vanligare i slagen, men i och med att jih-punerna inte använde lansar i så värst stor utsträckning fick kavalleriet aldrig så stort övertag på slagfälten som i Västerlandet.

För att identifiera sig på slagfältet bar man små flaggor på ryggarna, sachimono. Dessa visade vilken daimyo man stred för, vilket kompani man tillhörde, osv. Samurajer kändes igen på sina hjälmprydnader och på familjemärkena, som ofta var målade på framträdande rustningsdelar.

Religion

Jih-pun har två huvudsakliga, stora religioner; Fridens Väg och de Många Gudarna, den tidigare en utpräglad reinkarnationslära och den senare en ganska primitiv panteistisk religion. Vid sidan av dessa finns en del naturreligioner, men eftersom dessa i mångt och mycket liknar de Många Gudarnas religion går även de in under den beteckningen. Du kommer att märka att det kräver en del av en rollperson att vara trogen sin religion, något man inte tänker på så ofta i dagens sekulariserade samhälle.

Fridens väg

Fridens Väg har inga egentliga gudar. Den store fadern Bodharma och hans gelikar är snarare förebilder, och föremål för vördsam beundran än för dyrkan och avgudan som heliga och abstrakta gudaväsen. Fridens Väg är en ytterst självcentrerad religion, som kräver betydligt mer av den enskilde individen än vad de flesta andra trosinriktningar gör. Den är inte lika mån om att sprida sin lära som många andra, utan låter var och en själv bestämma hur de vill ha det. Den kan därför sägas vara mycket tolerant och överseende, då man helt enkelt låter de som inte hänger sig åt Bodharmas läror stå sitt eget kast. Naturligtvis uppmuntrar man efterföljare och går ut och informerar om läran, men hittills har inget känt fall inträffat då människor påtvingats Fridens Vägs läror.

Fridens Väg är en reinkarnationslära, dvs den tror på återfödelsen och nedärvandet av gärningar mellan de olika liven. En anhängare av Fridens Väg ser livet som en enda lång och plågsam väntan på döden, och under den väntan gäller det att ta tillfället i akt och medelst meditation och strävan efter inre mental kontroll rena sitt inre från ondska och därmed skaffa sig ett bättre utgångsläge inför nästa liv. En själ som i sitt mänskliga liv uppfört sig dåligt blir återfödd som en lägre varelse, medan en själ som i sitt liv som t ex hund varit speciellt from kan upphöjas till att få leva i en människokropp efter sin död. Det pågår således en ständig själavandring mellan de olika varelserna i naturen, och eftersom Fridens Väg anser att allt levande är lika viktigt som människoliv tar man starkt avstånd från allt dödande, även av djur, och man äter ogärna kött (fisk undantagen).

Det slutgiltiga målet för en anhängare av Fridens Väg är att uppgå i nirvana, ett tillstånd av icke-existentiell harmoni då man inte längre behöver återfödas och utstå världens plågor. För att kunna uppnå nirvana krävs att man har ett totalt fläckfritt leverne, och för att rena sitt sinne krävs mycken meditation och kontemplation. Då man uppgått i detta närmast gudomliga tillstånd förenas man och blir ett med Bodharma, som egentligen bara är en benämning på de själar som inte längre behöver återfödas, men som ändå finns. Från sin upphöjda och upplysta position kan de blicka ned på världen och döma människornas gärningar.



Det kan också hända att upphöjda själar dröjer sig kvar i människornas värld för att bistå andra människor och hjälpa dem uppnå nirvana. Dessa själar kallas yokisho och står så att säga med ena foten i människornas värld och den andra i den gudomliga världen. Genom att tillbe dessa och förrätta ceremonier till deras ära och åminnelse gör de små gentjänster. Detta brukar kallas andlig magi, och det krävs ofta lång meditation och komplicerade besvärjelser för att först kunna kontakta och sedan kommunicera med en yokisho. Man måste dessutom ha ett relativt rent sinne och vara stark i tron för att kunna åkalla en sådan ande.

De sanna anhängarna av Fridens Väg, inriktade enbart på att uppnå nirvana, är munkarna, som antingen lever i kloster eller vandrar land och rike runt för att tigga ihop till sitt levebröd. De anser att livet är en lång prövotid inför nirvana och låter sig därför prövas på alla sätt och vis.

DE MÅNGA GUDARNAS LÄRA

Om man kan säga att Fridens Väg inte har någon egentlig gud, är de Många Gudarna den raka motsatsen. Liksom anhängarna av Fridens Väg tror de Många Gudarnas anhängare att allt levande har en egen inneboende själ, men man nöjer sig inte med detta utan anser att ALLT, all materia i naturen, levande som dött, har en själ, en ande, som hör till tinget men som finns i en parallellvärld (sköldpaddans själ, vilket förklaras i avsnittet om mytologi). De Många Gudarnas religion har därför även kallats "de 800 miljoner gudarnas religion". Denna trosinriktning, där allt genomsyras av en andevärld, kallas panteism.

Till andarnas värld kommer alla själar efter sin död, och här finns också all materias själar, de sk kami. Kami är ett allmänt begrepp för alla andar. Det finns flera olika slags kami beroende på vad de har för funktion och kraft i den andliga världen gentemot den mänskliga.

Förfäderskami är de dödas själar. De lever i den andliga världen och kan röra sig fritt i den, och de finns där i väntan på att bli återfödda in i en ny individ av samma art som den själv. Dessa andar kan åkallas med komplicerade ritualer men har egentligen ganska liten makt. Många blir mycket irriterade för att de störs i den korta vila de har mellan liven, och förfädersandar är ofta mycket riskabla att åkalla. Att däremot tillbe en förfadersande är säkert, men har sällan någon egentlig verkan, eftersom anden ofta befinner sig på ett annat ställe.

De förfadersandar som av ett eller annat skäl varit så upprivna vid sitt utträde ur den mänskliga världen att de inte lyckats fullborda inträdet i andevärlden brukar benämnas odöda. Dessa står så att säga med ena benet i vardera världen och kan inte få ro någonstans. Detta kan t ex hända om andens kropp dör väldigt våldsamt eller väldigt hastigt.

Vissa väldigt mäktiga personer har dessutom förmågan att frivilligt anta denna form vid sin död för att ställa tillrätta grova oförrätter som begåtts under hans tid i jordelivet. Denna förmåga är endast tillgänglig för personer med FYS, PSY, och KAR på 19 eller mer, och de kan när som helst efter sin död inträda i andevärlden. Odöda andar har som regel begränsad förmåga att förflytta sig långa

Naturkami är de själar som finns i allt som finns på jorden. Varje sten, bäck, hav, berg, osv har en egen kami som finns på samma plats i andevärlden. Dessa kami kan inte åkallas direkt utan endast tillbedjas. Det är omstritt vilka effekter detta har, men vanligtvis är dessa böner och offer till naturandar meningslösa. Detta är ett av de främsta argumenten för anhängarna av Fridens Väg, vilka menar att elementen, vilka motsvarar vad De Många Gudarnas anhängare kallar naturandar, endast kan manipuleras med kraft från ett högre plan och att detta sålunda är det Enda planet. Anhängarna av De Många Gudarna menar dock att dessa andar inte är till för att störas, och att man därför inte skall göra det. Denna punkt är en av många tvistefrågor för magi-användare ur de olika religionerna, och ibland har det till och med kommit till handgripligheter.

De andar som representerar en viss abstrakt företeelse brukar helt enkelt kallas övriga kami, eller horotokami. Dessa är de kanske mest kraftfulla av kami, och de är i vilket fall de som oftast åkallas eller tillbes. Dessa är tretton stycken och sköter följande områden: Natten, fruktbarheten, kärleken, rättvisan, hämnden, kriget, förstörelsen, konsten, hantverket, läkekonsten och kunskapen. Dessa kami finns överallt och är lätta att åkalla men är desto svårare att få någonting av. De är populära för tillbedjan, och de flesta jih-mono uppsöker ofta något av deras tempel för att få sina önskningar uppfyllda.

Anhängarna av De Många Gudarna använder inga direkta böner för att be till kami, utan lämnar i stunder av begrundan en liten gåva till andarna, t ex en skål ris eller en bukett blommor som man lägger ut på en tempelplats för att visa vördnad. De platser där världarna ligger väldigt nära varandra anses som heliga för anhängare av De många gudaerna. Tempel finns uppförda runt om i Jih-pun till kamis ära, och dessa utmärks alltid av en tori, en port, bestående av två träpelare och ovanpå dem två horisontella bjälkar, den övre ofta något halvmåneformad.

Parallellt med den mänskliga världen finns enligt anhängare av De Många Gudarna en



andevärld, som så att säga existerar "inuti" människovärlden. Om man tänker sig världen som luft är den mänskliga världen mörkret och den andliga världen ljuset. De existerar i varandra men är ändå skilda världar, och man kan således dra gränser mellan dem. Om man ser en flod vet man att vattnets kami finns där i floden, men i andevärlden, och den går inte att nå om man inte öppnar gapet mellan världarna.

På vissa platser finns små öppningar mellan världarna och man kan tydligt känna närvaron av den andra världen, och på ett fåtal ställen finns det till och med portar som gör att man kan gå från den ena världen in i den andra. Genom sådana gap och portar strömmar överskottskraften från andevärlden ut i den mänskliga och fyller den med magisk kraft som yttrar sig i de åtta elementen. Dessa är himmel, jord, åska, vind, vatten, eld, berg, och trä. Här ser man de panteistiska tankarna om att hela världen är besjälad med andliga krafter.

Denna kraft kan utnyttjas av shugenja, vilka har lärt sig de kunskaper som visar hur man kan samla elementens kraft runt sin egen person och i sitt sinne manipulera den så att den följer ens egna önskningar. Vissa kraftfulla magiker har dessutom styrkan att själv öppna portar mellan världarna och genom dessa direkt tappa den kraft de behöver. Genom yoga kan man dessutom tillgodogöra sig elementens krafter och använda dem för egna syften.

MYTOLOGI

Mytologi är ett försök att förklara varför världen och livet är som de är, och naturligtvis har även Jih-pun en omfattande och traditionsrik mytologi. Den skiljer sig på vissa punkter beroende på vilken religion man utövar, men grunddragen är desamma. Man anser att det ursprungligen bara fanns en enda ande, solkamin Karaminga (anhängarna av Fridens Väg menar att det var Bodharma). Han kände sig ensam och födde fram en sköldpadda. Sköldpaddans skal fick bli jordklotet, och då Karaminga värmde på skalet växte träd och buskar upp.

Karaminga kände sig dock lite ensam med bara den stumma sköldpaddan som sällskap, så han bestämde sig för att skapa liv på jorden. Därför gjorda han tre stycken porslinsfigurer och lade dem på det varma skalet för att de skulle få liv. Den första fick dock ligga alldeles för länge, och den människan blev svart och bränd. Vis av erfarenheten vaktade han noga på den andra figuren, men den tog han bort alldeles för tidigt, så den blev alldeles vit och blek. Med den tredje figuren lyckades han dock bättre, och den blev alldeles lagom brunbränd och vackert gul i hyn. Sålunda uppstod jordens tre folk och allt var fröjd. Karaminga skapade även alla djuren, men att gå in på alla dessas historia skulle fylla åtskilliga böcker.

Anhängarna av de Många Gudarna menade nu att allt var avslutat, och efter att ha fullbordat skapelsen vandrade Karaminga runt jorden varje dag för att se hur vacker hans skapelse var. Man anser att sköldpaddans själ blev andevärlden och hans vilja blev den magiska kraften i världen. Denna själ har således ofantligt många sidor, och det är endast genom att tänka på alla saker som finns på hans skal som sköldpaddan kan få saker att bevaras. Då han glömmer bort dem försvinner deras kami och blir ett med honom, dvs hans själ.

Anhängarna av Fridens Väg, å andra sidan, menade att Bodharma (Karaminga) efter att ha skapat människan genast ångrade att han satt ned dem på sköldpaddans skal, och han lärde dem därför hur de skulle kunna rena sig och komma upp till honom och förena sina själar med hans. När de gjort detta upplöts de av Bodharma och slapp utstå alla världens plågor. Han märkte dessutom att sköldpaddan tänkte en massa onda tankar och därigenom släppte ut ondska i världen. För att stoppa denna utveckling dödade han sköldpaddan och förintade dess själ. En anhängare av Fridens Väg tror därför inte på en parallellvärld utan snarare en högre värld, ett slags himmelrike där alla som uppnått nirvana blivit en del av Bodharma.

Naturligtvis tar man dessa sägner med en nypa salt, givetvis vet man att man inte bor på en sköldpadda osv, men det är den förklaring som legat närmast till hands och dessa myter styr fortfarande vissa delar av Jih-puns innevånares liv.

VARDAGSRELIGIONEN

Trots att den genomsnittlige innevånaren i Jih-pun tycks vara ganska ointresserad av religion är de flesta människor djupt religiösa. Den vardagliga dyrkan och offrandet sker ofta vid ett litet "hemtempel", ett litet altare med gudabilder och vackra blommor. Ceremonin, som går ut på att visa sin vördnad och respekt för Bodharma, någon förfader, eller någon kami, förrättas oftast av familjens överhuvud eller nå-gon prästerlig familjemedlem.

Större högtider såsom nyår, sommarsolståndet, och midvinter firas av anhängarna av De Många Gudarna i bytemplet med en gemensam bönestund där man direkt tillber kami och ber om vackert väder, god skörd och liknande. Anhängarna av Fridens Väg samlas så gott som aldrig för gemensamma böner, men det händer att de mediterar eller utför någon ceremoni tillsammans.



Jih-puns samhällsliv är annars ganska sekulariserat, dvs religionen inverkar inte särskilt mycket på det dagliga livet, men liksom många nutida religioner anger religionen vilken moral människorna har och med vilken inställning man bemöter saker och ting. Det är ganska sällan som man tänker på vad som ligger bakom denna inställning eftersom man är född och uppväxt med den. De flesta religioner har t ex skilda uppfattningar om kvinnans ställning i samhället. Många tar t ex avstånd från månggifte, medan andra anser att detta är en självklarhet och ett tecken på välfärd.

Såväl Fridens Väg som De Många Gudarnas religion tar avstånd från onödigt våld och dödande, men som tidigare nämnts så får religionen tyvärr ofta stå tillbaka för andra regler. Principen att "vända andra kinden till" skulle vara helt otänkbar för en av Jih-puns innevånare. Tvister löses betydligt oftare av regler som bushido satt upp än de som religionerna förespråkar.

Vad som är synd är de olika trosutövarna i stort sett överens om. Våldtäkt och överlagt mord är dödssynder, medan köttätande, aggressivitet, dråp, skändande av helig plats, och överdrivet fylleri är mindre synder. Anhängare av De Många Gudarna skall dessutom helst undvika kontakt med döda kroppar och alkohol över huvud taget på heliga dagar.

Den dansande tranans kloster i provinsen Sama. Detta tempel byggdes 1120-37 e.H.t. och och är ett centrum för Fridens Väg i denna del av Jih-pun. Klostret är främst känt för att ha varit hemvist för tvillingbröderna Agatamori (1217-67) och Akahito (1217-72), författare till fromhetsskriften *Tankar om Vägen till Frid*.

TEMPLEN

Såväl De Många Gudarnas religion som Fridens Väg har tempel och andra heliga platser för trosutövande och studier. Ett typiskt tempel till Fridens Väg består av flera byggnader med en mur runt om. Byggnaderna har ofta den karaktäristiska pagod-formen och har flera våningar. Vid ingången till alla dodinaga, som templen kallas, står två statyer föreställande myo-o, vaktande andar som skall hålla ondskan ute.

De Många Gudarnas heliga platser, jingu, är till för att ära en eller flera kami. Mer än en tredjedel av alla jingu i Jih-pun ärar Toshimano, krigets kami. De varierar i storlek från ett litet stenaltare mitt ute i naturen till stora tempelkomplex med flera byggnader. Endast de allra största templen har fast anställda präster, dai-guji.

SEDER





> Medan jag tittade på månen
> kom förnumstigt folk och frågade
> vad jag egentligen höll på med.
> *Bakusai*

Artighet

I Jih-pun är hövlighet, artighet, och respekt mycket viktiga faktorer i det vardagliga livet. De är naturligtvis självklara för landets innevånare, och således även för spelarnas rollpersoner, men för att undvika missförstånd och för att göra rollspelandet mer levande bör spelarna låta sina rollpersoner agera på ett lämpligt sätt. Det blir t ex betydligt mycket intressantare om spelaren säger "Jag och hela mitt hushåll hälsar Er, min gode herre, med hela vår gästfrihet, och må tiotusen snövita akacia-blommor pryda Er väg genom livet och sprida glädje och frid i Ert sinne. Slå Er ned i min enkla boning och känn Er själv som hemma. Mitt hem är också Ert, ädle X" än ifall SL säger "Ni hälsar på varandra och sätter er vid bordet".

I princip så var alla människors uppträdande beroende på personens sociala status. En person ur en lägre klass såg man ned på och näst intill föraktade, en jämställd person behandlades som en jämlike, dvs med stor artighet och vördnad, och en person ur en högre klass skulle alltid betraktas som en överhet, med allt vad detta nu innebär.

Att se ned på någon ur en lägre klass är inte särskilt svårt. Den lägre stående varelsen är ett orent kräk som enbart lever på nåd och onåd och egentligen inte förtjänar att finnas till. Att tala till något av dessa små kryp är en stor hedersbetygelse för den tilltalade och om denne inte visar tillbörlig tacksamhet får han skylla sig själv. En buke utnyttjar i detta fall den sk kirisutegomen, rätten att döda och gå sin väg, medan en heimin nöjer sig med en spark i baken på den krypande eta som korsat hans väg. En SL bör vara mycket snäll mot spelare som belastats med att vara födda in i eta-klassen.

Att betrakta någon som en jämlike är inte heller särskilt svårt. Beroende på personernas attityd och inställning till varandra bör också deras uppträdande modifieras. Hat, medkänsla, välvilja, överhet, lismande, mm, kan mycket väl avspeglas i en konversation två heimin eller buke emellan utan alltför drastiska följder. Rena förolämpningar leder däremot till dueller. Två främlingar tillhörande samma klass hälsar på varandra genom att klargöra vilken släkt de tillhör, vilka stordåd den utfört, vilken ställning den har, hur rik den är, osv, tills båda personerna är på det klara med vem de talar. Därefter börjar den egentliga konversationen, som även den är kryddad med smicker eller ironiska gliringar.

Rangskalan inom en klass gör sig ofta bemärkt, en bonde kan t ex se på den parasiterande köpmannen med ett visst mått av förakt, liksom köpmannen med största säkerhet bemöter den självgode och fattige bondtölpen med en föraktfull krökning i mungipan. Motsatsen är naturligtvis också möjlig, det hela beror på spelarnas och rollpersonernas gängse uppträdande.

Svårigheter kan däremot uppstå då en rollperson är tvungen att umgås med en person ur ett högre stånd. Man kan knappast göra några fatala misstag då man behandlar en jämlike eller en undersåte, men då man umgås med överheten finns en rad fallgropar som kan få den oförsiktige att mista huvudet. SL bör ha överseende med oerfarna spelares snedsteg och ge deras rollpersoner milda men skarpa tillrättavisningar, från örfilar till urin på ryggen.

Till att börja med måste man vara mycket respektfull och bemötande då man talar till en representant för överheten. Det gäller också att vara mycket flexibel beroende på situationen. Att buga för lite är ett tecken på för lite respekt, medan en för djup bugning ses som ett försök att fjäska och ställa sig in. Vad som är för mycket eller för litet varierar från person till person, och det gäller att veta vad som är lämpligt i den borg eller landsdel man befinner sig i. Då man som heimin fått ynnesten att besöka en samuraj i hans mottagningsrum brukar det ofta finnas tjänare till hands som kan informera om hur fåfäng hans herre är.

Vidare skall man bara yttra sig när man tilltalas, och man skall undvika att se personen i ögonen. Man måste titulera sin överman korrekt och hela tiden betona att man själv står på en lägre nivå än den tilltalade. I vilken grad detta skall ske varierar också från person till person, och huruvida man bara skall visa allmän hövlighet eller skall fjäska och lisma är upp till spelaren. SL bör påverka reaktionsslagen beroende på spelarens uppträdande och den bemöttes karaktär.

Även föräldra- och äldrerespekten är stor. Att behandla en åldring ohövligt är ett tecken på mycket dålig uppfostran och är ännu värre än att behandla en jämlike ohövligt. Att motsätta sig sin fars beslut leder till att man blir förskjuten, och i övrigt är det mycket dålig stil att inte lyda äldre personer. Dessa har all den erfarenhet som behövs för att en ung och omogen man skall kunna klara sig genom livet.

Av ovanstående avsnitt framgår det är en mycket stor fördel om alla rollpersoner tillhör samma



samhällsskikt, eller åtminstone att antingen alla är buke eller att ingen är det. Det kommer att underlätta umgänget inom gruppen och väsentligt förebygga meningskiljaktigheter på grund av alltför realistiskt rollspelande.

Kläder

Kläder är i Jih-pun mycket mer än bara saker som skyddar mot väder och vind, de är dessutom symboler för bärarens sociala status och hans ekonomiska ställning. Det yttre är överhuvud taget mycket viktigt för en jih-mono, och kläder, hygien, frisyr och kosmetika är viktiga ingredienser i såväl mannens som kvinnans vardag. Stora summor pengar läggs ned på att se välvårdad och hälsosam ut, och särskilt för buke är ingenting gott nog.

En buke bär vanligtvis en kimono, en hakama, och en obi. En kimono är ett morgonrocksliknande plagg med mycket vida ärmar. Den går ner till knäna eller halva låret och är ofta gjord av siden. Hakama är namnet på ett kjolliknande plagg som oftast är delat fram- och baktill. Den bärs oftast löst hängande, men man kan i nödfall knyta ihop den runt benen så att den inte skall hindra ens rörelser. En obi är en slags maggördel, ett brett bälte där samurajen sticker in sina svärd. En samurajs obi är nästan alltid vit. Ibland bär han även den västliknande kamishimo, där hans familjemärke, mon, är broderat. På fötterna bär man tvåtåiga strumpor, tabi, och halmsandaler, wariji.

Kvinnorna bär aldrig kjol eller kamishimo. Hennes kimono är dessutom längre, och den mycket breda obi avslutas ofta i en stor knut på ryggen.

En heimins kläder är naturligtvis inte lika påkostade som bukes. De är oftast gjorda av bomull eller linne med dekorativa tryck, men de flesta män har dessutom en festklädsel av importerat siden.

Populära färger är purpur, brunt och grått, svart, och andra mörka nyanser. Kimonon är vanligtvis något ljusare än hakama. Kvinnor bär mer färggranna plagg, ofta pastellfärgade med påkostade brokader och broderier. Vitt är dödens och renhetens färg och bärs endast av vissa eta och vid rituell seppuko. Tiggarmunkar bär saffransgula kläder, vanligtvis en skjorta och ett par vida byxor, medan färg och utförande på andra prästers kläder varierar.

Knappar är okänt i Jih-pun, och man använder snörning och i enstaka fall häktor i stället. Det tar således lite extra lång tid att sätta på sig kläderna.

En person bär vanligtvis aldrig rustning då det anses vara en förolämpning mot omgivningen att förvänta sig ett påhopp. Endast vissa vakter och krigare i strid kan bära rustning utan risk att skämma ut sig.

En ninjas kläder är något mycket speciellt. Den vanliga svarta eller mörkt röda arbetsdräkten består av funktionella byxor och en skjorta. Sockorna har filtsulor för att underlätta smygning. Dräkten täcker hela kroppen utom händerna och partiet runt ögonen, och den har ett stort antal dolda fickor och remmar så att ninjan skall kunna bära med sig sin utrustning. Ofta är en ninjas dräkt vändbar och har en annan färg för kamouflerage i annan terräng på insidan. Mörkgröna dräkter används i skog eller terräng med riklig växtlighet, vita dräkter bärs om vintrarna, och grå dräkter används i bergen där det finns mycket klippterräng. Ninjan bär på sina farligare uppdrag ofta en ringbrynja under sin kimono.

Jih-punernas regnrockar är gjorda av halm, men paraplyer av oljat papper förekommer också. På fötterna bär man, för att hålla sig torr, höga träskor istället för de vanliga sandalerna.

Trots att de inte snålar med pengarna när det gäller det yttre använder Jih-punerna få eller inga smycken. Ringar är helt okända och halsband, örhängen och armband, är ovanliga. Kvinnorna har oftast bara ett hårspänne och en solfjäder, samt en liten låda av lack där de kan stoppa undan användbara saker. Männen bär svärd eller ingenting.



Bushido — krigarens väg

Samurajerna utgör tillsammans med vissa andra yrkesgrupper överklassen i Jih-pun. De står skyhögt över allt vanligt folk på samhällsstegen och de har flera förmåner som ser till att denna position bibe-



hålles. De har emellertid även en rad förpliktelser att följa, samt deras stränga hederskodex, bushido, som dikterar vad som förväntas av varje krigare. Det är emellertid långt ifrån alla samurajer som är så ädla och plikttrogna som de förutsätts vara. Personlig maktsträvan och girighet tar ibland överhanden över pliktkänslan, vilket kan leda till såväl belöningar som avrättning.

Bushido, ordagrant översatt "krigarens väg", är det som styr en samurajs liv från hans barndom till hans död. Från det att han genomgår sitt mandomsprov, någon gång mellan 15 och 20 års ålder, och officiellt blir upptagen i samurajsamhället, följer bushido honom åt och är hans rättesnöre och måttstock för allt som kommeri hans väg.

Bushido innehåller många ingredienser för att kontrollera en samurajs liv. De viktigaste dygderna är ärlighet, uppriktighet, lojalitet, hövlighet, mod, ärbarhet och självdisciplin. En handling som strider mot dessa ideal vanhedrar honom själv och hans familj i större eller mindre grad och sänker hans anseende i andras ögon. Att uppfylla dessa ideal är något självklart. I en situation där andra skulle tveka reflekterar samurajen aldrig ens över att göra en sak som strider mot bushido. Det är en livsstil för honom som är lika självklar att efterleva som det är för vanliga människor att andas och äta. Mod innebär för en samuraj mer än bara frånvaron av rädsla och skräck. Det innefattar också en helt annan syn på livet och döden.

Att frukta döden är något okänt för en samuraj. Att dö på slagfältet eller på annat sätt i sin herres tjänst är ytterst ärofullt och skuülle enligt Fridens Väg skänka Ära och heder även i kommande liv. Denna syn på livet och döden gör samurajerna till fruktansvärda krigare som inte väjer för någonting.

Mod innebär emellertid också att kunna avväga och bedöma en situation. Att dö en onödig död som inte fyller något syfte är skamligt, och övermod och dumdristighet anses likaså skamfyllt. Mod sägs också innebära självdisciplin; man skall kunna kontrollera sina känslor i alla situationer. Att visa uttryck för något så värdsligt som fysisk smärta anses skamligt, medan det däremot är fullt tillåtet, och till och med uppmuntras, att visa sorg, saknad, kärlek och glädje.

En samuraj har egentligen bara en plikt i livet: att tjäna sin daimyo. Detta gör han antingen genom att styra ett landområde åt honom, att fungera som hans rådgivare eller ämbetsman, eller att bara vara en krigare. Oftast är det dock en kombination av dessa tre faktorer som utgör samurajens livsuppgift. Som styresman över ett landområde skall samurajen se till att skatterna samlas in, att det råder lugn och ro bland folket, att handeln inte är stillastående, att kommunikationerna fungerar väl, och att lagar efterföljes. Han skall dessutom kunna ställa upp en härskara om länet är i fara.

Som rådgivare och ämbetsman skall samurajen vara en vis och klok man som kan hjälpa sin daimyo i trångmål. Han skall alltid sätta sin herres intressen i främsta rummet, och för att kunna skänka sin herre ära skall han dessutom vara belevad och kunnig i de sköna konsterna: dans, musik, te-ceremoni, kalligrafi, osv.

Som krigare skall samurajen vara ytterst skicklig och totalt hänsynslös. Denna sida har ofta framtonats som den viktigaste sidan av en samurajs liv, men det är inte helt rätt. Även om det är enklare att vinna ära genom strid, så vinner man vänskap och verklig respekt på andra sätt. En samuraj är alltid väl tränad i att använda vapen, vanligtvis katana, wakizashi, och dai-kyu.

Det finns också civila samurajer som enbart har till uppgift att förvalta ett ämbete. Dessa är ofta personer som redan vid sin myndighetsförklaring tas i lära hos den föregående ämbetsmannen. Det är nästan alltid bara yngre söner som inte har någon arvsrätt som upptas i denna speciella klass, ty de äldsta sönerna skall föra familjens ära som "riktiga" samurajer vidare. För att inte bryta denna tradition helt brukar även de civila samurajerna tränas i stridskonst, även om de naturligtvis inte är lika skickliga. Oftast ägnar de sig enbart åt kenjutsu.

FÖRMÅNER

I utbyte mot sina tjänster får samurajerna många förmåner som skall utmärka och befästa deras position i samhället. Skattefriheten är den kanske viktigaste av samurajernas förmåner, den garanterar deras ställning som "adelsmän" genom att deras ekonomiska ställning höjer sig över allmänhetens. Genom att de inte har några bindande utgifter kan hela inkomsten från samurajens jordägor gå direkt ner i kassakistan. Skörden från den jord som deras arrendatorer brukar, brukar oftast säljas så att samurajen kan få betalt i guld i stället för i ris. De samurajer som inte äger någon egen jord utan bara förvaltar sin daimyos marker får oftast ta ut en viss andel av inkomsten från skörden som lön.

Pengar betyder emellertid långt ifrån allt för samurajen. I själva verket anses pengar vara så påtagligt och världsligt att det är direkt skamligt att befatta sig med dem. En samuraj vet oftast inte pengars rätta värde, vilket ofta leder till att de får betala monstruösa överpriser för saker som faller dem i smaken. Lyckligtvis är hushållskassan samurajens hustrus problem, och hon brukar för det mesta ha bättre begrepp om saker och ting än sin man. Det är lika otänkbart att en samuraj skulle nedlåta sig till att köpslå om någonting som det är självklart att köpmannen gör det.

Det är dock knappast någon överdrift att säga att samurajerna är rika, de äger oftast stora landarealer och residerar i stora borgar som även skall skydda dem från angrepp. Deras kläder är så gott som alltid gjorda av finaste silke och prydda med guldbrokader och andra broderier. De vapen och rustningar en samuraj äger är förmodligen lika viktiga för honom som hela resten av hans egendom, och de kan kosta nästan lika mycket.

Ställningen ovanför lagen innebär mycket ansvar för en samuraj. Den ende person han svarar inför är sin daimyo, och denne vill oftast behålla sina samurajer. En samuraj förutsättes i stället vara så vis att han så att säga automatiskt följer lagarna. Dessutom förutsättes han handla för sin daimyos bästa, och genom att begå onödiga lagöverträdelser skänker man vare sig sig själv eller sin herre någon ära. Om en samuraj blir anklagad för att i onödan ha begått ett brott, dvs dödat någon, tagit någons egendom, våldgästat någons hus, etc, är han vanhedrad, vare sig han är skyldig eller inte. Blotta misstanken fläckar hans rykte. Samurajerna bör alltså i princip följa de flesta lagarna, men kan aldrig straffas för brott mot dem.

För att ett brott skall anses onödigt skall inget "skäl" till brottet kunna påvisas. Ett godtagbart skäl till ett dråp är t ex att en person på något sätt vanhedrat samurajen, att han inte visat tillbörlig respekt, att han inte uppfört sig så som det förväntas av honom.



Dai-sho betyder ordagrant översatt "lång-kort", och syftar på det långa svärdet, katana, som bärs instucket i bältet vid sidan och är avsett för strid, och det korta, wakizashi, som bärs framtill instucket i bältet och är avsett för seppuko och i nödfall även strid. Då samurajen kom in i ett hus eller en borg tog han av sig katana och höll den i handen. Om han satte sig ned lade han den på vänster sida om sig. Han fick emellertid aldrig bära vapen i sin daimyos hus, och den oskyldiga solfjädern, gunsen, blev ofta en värdefull räddningsplanka då daimyo hade mindre ädla motiv med att kalla sin samuraj till sig. Tillsammans med samurajernas speciella frisyr med rakad hjässa, deras dyrbara kläder och familjemärkena, utgjorde dai-sho de synliga tecknen på en bukes status. Att utan tillåtelse röra vid samurajens dai-sho är en grov förolämpning som kräver omedelbar upprättelse, vanligtvis genom vederbörandes avrättning.

Förutom samurajer tillåts endast kejserliga ämbetsmän, jizamurajer, ronin, och läkare att bära dai-sho. Även i de tider då alla vapen var förbjudna fick dai-sho bäras, och vissa personer kunde efter kejserlig tillåtelse få bära en wakizashi. Dessa tillåtelser gavs oftast till budbärare, mäktiga handelsresande, livvakter, m fl som behövde kunna försvara sig. Tillåtelserna bestod av ett papper med kejsarens sigill samt den väpnades avreseort och destination, samt under vilken tid papperet gällde.

En annan lite märklig förmån som samurajer, läkare, kuge, och speciella budbärare har är *hästrätten*. Detta innebär att endast dessa personer har rätt att använda hästar som riddjur. Köpmän använder dem som packdjur, och ett fåtal bönder har hästar som dragdjur.

JIZAMURAJERNA

Jizamurajerna håller en lite speciell ställning gentemot de övriga samurajerna i Jih-pun. Trots att de egentligen inte hör till buke-klassen har de alla dennas förmåner, och de är därtill inte bundna på samma sätt som samurajerna. En jizamuraj är en person som av en eller annan anledning blivit tilldelad ett eget stycke land, oftast av en daimyo, men som till skillnad från samurajerna själv brukar jorden. De är sålunda närmare knutna till heimin än vad de egentliga buke är. De tillhör inte någon daimyo, utan intar samma ställning gentemot honom som allt annat vanligt folk, dvs de är hans undersåtar, men de har inga förpliktelser mot honom.

En jizamuraj är i egenskap av jordbrukare oftast enklare och mer grovkornig än en riktig buke, vilket avspeglar sig i att de inte är lika kunniga i de sköna konsterna och att de inte har riktigt samma överklasstil som samurajerna. Gemene man visar dem samma respekt som de visar "riktiga" samurajer, vilket man däremot knappast kan säga om de "riktiga" samurajerna. Dessa betraktar oftast jizamurajerna som uppkomlingar och bondsöner, även om de naturligtvis inte kan visa detta utåt. Jizamurajerna, särskilt de yngre, är dock mycket noga med att markera sin särställning, och de uppträder alltid som samurajer.

I och med att jizamurajerna mer direkt är beroende av jorden har de oftast större förståelse för heimin, och det händer att de sluter upp på dessas sida i uppror och resningar.

Trots att jizamurajerna inte har några förpliktelser har de alla förmåner som de riktiga samurajerna har, de behöver inte betala någon skatt, de lyder visserligen under lagen men kan inte straffas, och de har rätt att bära dai-sho, rida, och att raka hjässan.



Egoism

Ovanstående utgör idealbilden för en samuraj. Olyckligtvis var många samurajer inte alls så ädla och lojala som bushido förespråkade. Pliktkänslan fick ibland ge vika för personliga intressen, vanligtvis makt, inflytande, eller mark. De ädla samurajerna var minst lika maktlystna och penninggiriga som sina herrar.

Den samuraj som ignorerade, förvrängde, eller handlade stick i stäv mot sin daimyos vilja tog en stor risk och han var tvungen att noga avväga mellan risk och vinst. Visserligen fanns det ju personer som handlade efter eget huvud i renaste välvilja, menande att daimyos beslut var felaktigt och att de genom att göra annorlunda och därmed rädda sin herres ansikte gjorde en välgärning och kunde bli förlåtna. Det hände givetvis också att samurajen gjorde en felbedömning och valde fel sida, och därefter bestraffades hårt för sitt svek. I ett sådant fall måste seppuko anses vara ett milt straff.

Bakom denna maktkamp mellan kejsaren (shogun), daimyo, och samurajerna låg en mängd orsaker. Kejsaren ville naturligtvis ha kontroll över riket och sina daimyo. Han var tvungen att kunna lita på dem och ha tillräckligt mycket inflytande över sina närmaste undersåtar. Detta fungerade bra under de tidiga kejsarna, men efterhand bärjade daimyo allt mer känna behovet av egen makt. Samurajerna kände oket av sina trohetseder och ville få större egen makt. I krig ville de naturligtvis stå på den vinnande sidan, vilket kunde leda till att en samuraj och hela hans klan helt plötsligt bytte daimyo i ett krig. Om den nya sidan skulle förlora fanns grymma straff att vänta.

Heder och ära

I det Jih-punska samhället har familjens och den enskilda individens ära alltid betraktats som väldigt viktig. Man lägger stor vikt vid vad andra människor anser om en själv, liksom vad de anser om familjen. En person som drar vanära över sig själv vanärar dessutom sin familj och får därmed leva resten av sitt liv som utstött och ärolös. En samuraj som på ett eller annat vis mister sin ära har ingenting att leva för längre och begår därför seppuko. Saker som pengar, makt, och inflytande saknar betydelse om rollpersonen inte har någon ära.

Något av det värsta som en person kunde göra var att svika någon eller något. Sveket mot en ed eller ett trohetslöfte var mer än en dödssynd, det var helt enkelt oförlåtligt och kunde bara gäldas med omedelbar seppuko, något som åtminstone räddade familjens ära. Ändå hände det märkvärdigt ofta att en samuraj övergav sin daimyo i ett kritiskt moment för att han själv hade någonting att vinna på det. Personliga motiv fick ofta ta överhanden, och det fanns enklare sätt att vinna ära än genom att slaviskt följa och lyda sin daimyo.

Ära i spelsammanhang

Följande avsnitt och tabell bör inte läsas av spelare.

Ära i spelsammanhang är ett mått på det rykte man har om sig: hur ärlig, lojal, moralisk, pålitlig, uppriktig, redbar, osv, en person anses vara i andras ögon. Ära betecknar också hur väl en person och hans familj skött sig genom tiderna, och både familjens och individens heder påverkas av varandras handlingar.

Ära mäts i Ärepoäng (ÄP), som erhålls genom vissa handlingar. Det rekommenderas att endast SL känner till vad som ger plus- respektive minuspoäng, så att inte poängen får styra rollpersonernas handlande. Spelarna skall naturligtvis känna till vad som betraktas som hedersamt respektive inte hedersamt i Jih-pun, men SL bör inte låta dem veta vad de vunnit och förlorat poäng på förrän efter äventyret. SL skall känna sig fri att själv improvisera utifrån nedanstående tabell, och han skall även se till att använda rollpersonernas Ära till deras för- eller nackdel.

ÄP för yakuza och ninja markerar deras ställning inom sina respektive klaner, som så att säga är samhällen i samhället. De får t ex inte något avdrag för att de på uppdrag lönnmördar ett offer, men de får avdrag om de på eget initiativ mördar en annan medlem i klanen. Ninja och många yakuza har ett yttre alias för vilken man måste beräkna ÄP separat. Dessa alias är dock oftast så tråkiga att deras ÄP sällan ändras alltför drastiskt, och de har därför ingen större effekt så länge de inte kommer ner på ett negativt värde.

Vissa handlingar är så uppenbart vanhedrande eller i strid mot bushido att samurajer förlorar dubbelt så mycket ÄP som en vanlig rollperson. Dessa är märkta med en liten ring, °.



Ärepoängstabell

Handling	ÄP
Förlora katana (eller trollstav)°	–25
Förlora wakizashi°	–20
Förlora rustning°	–15
Bryta löfte°	–5
Bryta ed°	–20
Avslöjad som lögnare°	–5
Avslöjad identitet (endast ninja)	–75
Anklagad för brott (oavsett skuld)°	–20
Avslöjad som brottsling°	–75
Bli tillfångatagen°	–25
Förlust i duell°	–10
Dö en onödig död°	–25
Mörda (oavsett vittnen) eller bli mördad°	–25
Fly från strid°	–25
Misslyckas med uppdrag*	–5 till –25
Vägra en utmaning i strid°	–10
Begå synd (endast för gakusho)†	–25
Begå dödssynd (endast för gakusho)†	–50
Bli utslängd från mästares undervisning	–5
Besegra fiende i strid*	±0 till +25
Hämnd på mördare av familjemedlem	+15
Besegra medlem av annan klan i fejd	+10
Rädda livet på någon med risk för eget liv	+20
Hjältedöd	+25
Seppuko (endast för samurajer)**	varierar
Lyckosamt uppdrag*	±0 till +25
Lyckas med en Konstart inför en mäktig person	+10
Ta fånge*	±0 till +30
Göra anspråk på annans territorium	+10
Återvinna förlorat svärd, trollstav eller rustning	+10
Hela någons livshotande skador	+10
Varje grundegenskapsvärde som överstiger 18	+20
Varje FV som överstiger 20, 40, 60, etc	+20
Särskilt slag inför åskådare (oavsett färdighet)	+1
Perfekt slag inför åskådare (oavsett färdighet)	+3
Döda drake*	+20 till +50

**SL får själv bedöma vad som är lämpligt. En samuraj som t ex dödar en bonde får 0 ÄP, en bonde som t ex dödar en samuraj får 25 ÄP (och hela samurajens klan efter sig). Det är mer ärorikt att ta en fånge än att döda sin motståndare.*

†En gakusho som begår en synd förlorar dessutom hälften av sina PSY-poäng. Om han skulle begå en dödssynd förlorar han alla PSY-poäng. De förlorade poängen återfås då han genomgår en reningsceremoni i ett kloster. Ceremonin kostar vanligtvis 5T100+500 gm eller 1T6+6 månaders arbete i klostret.

***Se avsnittet om seppuko för dess inverkan på Ära.*

ÄRANS EFFEKTER

Ära kan ha många och viktiga effekter på rollpersonernas behandling och inflytande i spelet. Personer med en hög Ära kommer att bemötas vänligare och mer respektfullt, medan personer med låg Ära kommer att bemötas likgiltigt. Med Ära följer fördelaktiga vänskapsförbindelser, inflytande, pengar, berömmelse, makt, mm. I främmande trakter krävs som regel introduktionsbrev inför alla viktigare personer, och ju högre Ära, desto bättre introduktion, desto bättre mottagande, osv. Skulle en rollpersons Ära komma ner på ett negativt värde gör han bäst i att begå seppuko om han är samuraj eller snabbt försöka anpassa sig till livet som eta om han inte är det.

KARMA

Enligt Fridens Väg är livet ett ständigt kretslopp där själar lämnar sina döda kroppar bara för att i ett nytt liv träda in i en ny kropp och bli en ny människa, sk reinkarnation, återfödelse. Denna själavandring kallas karma. En själs gärningar i ett tidigare liv kan vara honom till gagn eller till last i kommande liv, och detta är ytterligare en anledning till att man så pass slaviskt följer bushido och andra rättesnören.

I spelsammanhang simuleras karma på följande sätt: När rollpersonen dör kan spelaren använda dess ÄP då han slår fram en ny rollperson för att höja grundegenskaper, skaffa fler bakgrundspoäng, höja sin Ära, el dyl. Ärepoängen kan användas till följande saker:

- Fem ÄP kan omvandlas till en bakgrundspoäng då en ny rollperson slås fram. Dessa bakgrundspoäng kan användas till vad som helst enligt de vanliga reglerna för detta.
- Med 100 ÄP kan man höja en grundegenskap med 1. Det kostar ytterligare 150 poäng om man vill höja samma egenskap ett steg till. Man kan inte höja den med mer än två poäng genom att använda ÄP. Poäng över 18 kostar dubbelt så mycket. Skall man t ex höja en grundegenskap från 18 till 20 kostar detta alltså (200+300=) 500 ÄP.
- För 30 ÄP kan man få –1 på tärningsslaget då man slår sin sociala status. Ett modifierat resultat på 1 eller lägre innebär att man är buke.
- En ÄP kan omvandlas till 1 gm då man utrustar sin nya rollperson.

Naturligtvis kan det även hända att rollpersonerna vid sin död har ett negativt värde på sina ÄP. Detta negativa värde har en effekt: för varje påbörjat tiotal negativa ÄP som en rollperson har vid sin framslagning, får han +1 på sitt tärningsslag då han slår för sin sociala status. Alla resultat på 17 eller mer innebär att den nya rollpersonen är en eta, men han kan inte bli ninja. *Exempel: Om personen har –11 ÄP lägger man +2 till tärningsslaget.*



Seppuko

Seppuko, eller harakiri, är en form av rituellt självmord förbehållen buke. Det kan göras i flera olika syften, men proceduren är oftast densamma. Samurajen väljer ut en fridsam plats där han vill ända sitt liv. Han bär alltid en vit kimono, ofta med ett rött bälte. Efter att ha deklarerat varför han begår seppuko tar samurajen sin wakizashi och skär ett djupt snitt tvärs över magen från vänster till höger. Egentligen skall han därefter fortsätta och dra svärdet uppåt och därefter snett in i hjärtat, men vid det laget bör sekundanten, som hela tiden stått bakom honom med höjt svärd, redan ha huggit av honom huvudet. Detta görs för att samurajen inte skall hinna visa några vanhedrande tecken på smärta eller självbevarelsedrift.

Seppuko kan begås av flera olika skäl. Det kanske vanligaste var då en samuraj vanhedrat sig själv eller sin familj så till den milda grad att han inte längre anser det vara värt att leva vidare. Detta inträffar bland annat om samurajen anklagats för något brott, och han ges därmed förmånen att rättfärdiga sig med seppuko hellre än att utsättas för en vanhedrande avrättning. Det kan även ske om samurajen gjort något fel, svikit sin herre, förlorat sitt svärd, råkat döda fel person, el dyl.

Seppuko är dock inte ett sätt att ställa saker och ting tillrätta, utan snarare ett sätt att förhindra sig själv från att göra det igen. Att begå seppuko för att slippa duellera eller slippa hämnas på någon är skamfullt och betraktas som fegt och vanhedrande, liksom det är att begå seppuko för att slippa rätta till ett misstag man gjort. Att t ex begå seppuko då man förlorat sitt svärd är betydligt mer vanhedrande än att bara förlora det, medan man däremot rättfärdigar sig själv genom att begå seppuko i samma stund som man återfår svärdet. Ett jih-punskt ordspråk säger "Att göra ett misstag utan att rätta till det, det är ett verkligt misstag".

Seppuko kan också vara ett sätt att rättfärdiga sin daimyos ära och anseende. Detta kallas kanshi och görs för att göra sin daimyo uppmärksam på missförhållanden i länet och därmed rädda hans anseende. För att begå kanshi behöver man inte ha sin daimyos tillstånd, vilket man alltid annars måste ha då man begår seppuko.

En annan form av seppuko är funshi, ett sätt att visa förakt för en person som samurajen normalt inte kan skada, t ex shogunen eller sin daimyo. Han måste då dessutom rabbla upp alla de oförätter som denne person begått för att därigenom vanära hans namn.

Junshi kallas den form av seppuko som begås av trogna följeslagare som hellre vill följa sin herre i graven än att leva utan honom, och det begås ofta kollektivt av flera samurajer.

Då en kvinna begår seppuko kallas det jigai, och i stället för att låta tarmarna rinna ut ur magen skär hon upp strupen med en kniv.

Tabell för seppuko och Ära

Handling	Effekt
Seppuko för att slippa farligt uppdrag	–50*
Seppuko efter vanhedrande misstag, inte korrigerat	–100*
Seppuko efter vanhedrande misstag, korrigerat	+1*
Kanshi	+50
Funshi	+25
Junshi	+25
Seppuko av annan anledning	±0*

**Detta är rollpersonens Ära efter begådd seppuko, oavsett vad den var innan.*

Seppuko som gjordes på slagfältet för att slippa bli tillfångatagen utfördes oftast utan några ceremonier. Förutom nyss nämnda fall och kanshi måste en samuraj alltid ha sin daimyos tillåtelse för att få begå seppuko. Kom ihåg att endast buke får begå seppuko, och vanligt folk får nöja sig med enklare metoder för avrättning, t ex kokas levande i olja, huggas rakt av på längden, huggas rakt av på tvären, hålla i måltavlan på bågskyttetävlingar, bli söndersliten mellan hästar, etc.

Arkitektur

Byggnaderna i Jih-pun skiljer sig i mångt och mycket från vad vi västerlänningar är vana vid, både till funktion, utseende och material. Man kan knappast dela in ett jih-punskt hus i olika rum; sovrum, vardagsrum, etc, utan alla husets rum fyller en allmän funktion; med ett lågt bord och några kuddar blir det en matsal, med några madrasser och huvudställ blir det ett sovrum, med en vacker matta och några mjuka sittdynor blir det ett umgängesrum. Dessa attiraljer förvaras oftast i små kistor intill väggarna och varierar i utseende beroende på smak. Ett av rummen är dock finare än de andra, och här finns en liten upphöjning i golvet där målningar, blomsterarrangemang, eller andra konstverk står uppställda. De flesta hem har dessutom ett litet offeraltare någonstans i huset, en kamidana för De Många Gudarna och/eller en butsudan för Fridens Väg.

Husen i Jih-pun är oftast bara byggda i en våning, endast vissa offentliga byggnader, tempel, palats och borgar har två eller i sällsynta fall fler än två våningar. Enplans-principen medför emellertid inte att husen tar upp desto större yta, utan de flesta hus består bara av en hall, två eller tre vanliga rum, och



ett kök. I hallen är bara halva golvet av trä, medan den yttre halvan (närmast gatan) är av jord. En gäst ska ta av sig skorna innan han kliver upp på trägolvet, och här finns oftast också ett svärdställ och en skål med rosenvatten. Bakom huset finns så gott som alltid en bakgård i anslutning till köket. Här utförs i stort sett allt hushållsarbete, disk, matlagning, tvätt, bad, osv. Här finns dessutom ofta en liten jordplätt där man odlar lite grönsaker för husbehov. Vissa mer välbärgade hushåll har en separat byggnad för toalett- och badinrättningar, medan andra bara har denna del som en tillbyggnad.

Rummens storlek mäts i hur många mattor, tatami, som får plats på golvet. En "standardmatta" är ungefär 2x1 meter och är gjord av ris-halm. Den är upp till sju centimeter tjock och isolerar effektivt mot kyla och drag samtidigt som den ger ett lagom mjukt golv. Alla hus är byggda på ben och sålunda upphöjda någon decimeter ovanför marken för att erbjuda god ventilation. Likaså finns alltid ett utrymme mellan inner- och yttertaket där luft och ninjor kan cirkulera.

Ytterväggarna i ett jih-punskt hus är bräckliga konstruktioner av halmförstärkt gips. Innerväggarna är träpaneler eller färgat rispapper uppspänt på en träram. Även dörrar och fönster är gjorda av papper, men detta är oftast tunnare och ofärgat för att släppa in ljus. Såväl ytter- som innerväggar är ofta flyttbara i sidled för att kunna ventilera ordentligt. Då ventilationen blir alltför kraftig kan dörrar och fönster förses med luckor av trä, amado. Golven är gjorda av hårt, polerat trä, medan taken är av ris-halm eller tegelplattor.

Bukes hem är betydligt mer påkostade och omfattande. De består oftast av många hus med olika funktioner, t ex tehus, badhus, lagerhus, fähus, gästhus, stall, smedja, tempel, osv, och hela komplexet omgärdas av en två till tre meter hög mur eller palissad. Porten är alltid bevakad, även nattetid då den är stängd.

Borgarna var magnifika inrättningar byggda främst i försvarssyfte. Det finns huvudsakligen tre typer av borgar; de som ligger isolerade på en klipp-topp, yamajiro, de som ligger på slättmark men i anslutning till en stad, en hamn, eller en viktig väg, hirajiro, och de som är en kombination av dessa, hirayamajiro. Alla dessa tre typer har sina för- och nackdelar. En yamajiro är näst intill omöjlig att inta med våld, men om den inte har någon brunn (svårt att få tag på vatten på en oländig klippspets) är den mycket lätt att belägra. Den ligger dessutom isolerad ute i vildmarken och en daimyo får svårt att kontrollera sitt län därifrån.

En hirajiro har inte samma försvarsstyrka som en yamajiro, men ligger å andra sidan strategiskt välplacerad i närheten av viktiga inrättningar. En hirajiro förses vanligtvis med en vallgrav, byggs i ett träsk eller på en ö i en flod för att den skall bli svårare att anfalla. Alla dessa alternativ har emellertid sina nackdelar; en vallgrav är dyr att åstadkomma, floder kan dämmas upp, och träsk är ohälsosamma.

En hirayamajiro är idealet, den ligger välplacerad på en kulle i närheten av en stad eller hamn och lämpar sig utmärkt för såväl försvar som administration. Tyvärr är det mycket svårt att finna ställen där denna kombination finns, och det är betydligt vanligare att en yamajiro slutligen blir en hirayamajiro genom att residensstaden förläggs till borgens omedelbara närhet.

Borgen, oavsett dess typ, är oftast byggd på en hög, brant grund som gör det svårt för anfallare att ta sig in på andra vägar än genom porten. Inuti grunden finns ofta lagerlokaler och en brunn. Själva borgen är en bastant konstruktion av eldhärdigt gips och träbalkar. Den består ofta av flera våningar och flera sammanbyggda hus. Murar och fundament är byggda av jord och trä med bara ett ytterlager av sten och gips för att bättre kunna motstå jordbävningar. Byggnaderna ligger runt en borggård, masugata, som endast kan nås genom flera portar. Vägen upp genom portarna till kärnan är ofta både lång och slingrande för att fördröja och förvilla anfallare, och ovanför denna väg finns gott om skottgluggar, yazama, för bågskyttar.

Huvudbyggnaden, även kallad donjonen, barfreden, kärnan, eller tenshu-kaku, är den sista utvägen då allt annat förlorats. Inuti denna kan ett litet antal män framgångsrikt hålla stånd mot en överlägsen fiende så länge de har mat och vatten. En tenshu-kaku kan ha flera olika utseenden beroende på hur imponerande, dyr, och försvarbar den skall vara. Det sträcker sig från det ensamma tornet till den stora, rektangulära trevånings-pagoden med fyra torn och en mur som skyddar ingången. Donjonen byggs oftast på en massiv stengrund som kan stå emot hackor och spadar.

Om borgreglerna i D&D Gigant skall användas för att bygga en borg i Jih-pun föreslås följande tillägg och ändringar till prislistan:

- En mur eller vägg av jord/gips kostar hälften så mycket i material som en mur eller vägg av sten, men tar lika lång tid att göra och kräver lika många arbetare. Den har 150 KP/kvm och är 200-400 cm tjock. Minsta öppning som kan göras är 1 kvm. Den har samma truppvärde som motsvarande stenmur.
- Runda torn och byggnader är mycket ovanliga, och kostar 50% mer än vad tabellerna anger.

NAMNSEDER

Det är mycket viktigt för spelkänslan att använda namn som låter riktiga i den miljö man spelar i. Att till exempel ha en samuraj som heter Kawasaki, en sohei vid namn Bruce, eller en bushi som heter Sushi kommer förmodligen att redan från början sabotera den eventuella stämning som en SL försöker bygga upp och garanterat inspirera övriga spelare till otrevliga saker inom gruppen. Eftersom de flesta svenskar inte känner till fler orientaliska namn än "Miyamoto Musashi", "Akiro Kurosawa" och möjligen "Toshiro Mifune" följer här en liten beskrivning av jih-punskt namnskick och några exempel på namn som lämpar sig väl för att användas i Jih-pun.

En persons identitet och hans släkt är saker som anses vara mycket viktiga i det traditionsbundna Jih-pun. En person har alltid två namn; ett släktnamn och ett egennamn. Släktnamnet är den viktigaste delen, och i vardagstal använder man oftast bara detta. Förnamnet är sålunda av underordnad betydelse, och det används oftast bara i skrift och om personen vanhedrat sin familj så mycket att han inte får använda dess namn.

Då man skriver måste man komma ihåg att speciella regler gäller för namnens placering. Om man använder jih-punska skrivtecken, dvs kanji, hiragana, och katakana, sätter man alltid "släktnamnet" först och egennamnet sedan. För att underlätta för sig har de flesta personer en stämpel med sin namnunderskrift, så att de i stället för att skriva dit de komplicerade tecken som utgör deras namn bara behöver underteckna med ett lätt tryck. Detta system har flera nackdelar, vilket bland annat vissa svenska kungar fått erfara. Namnstämplar är nämligen betydligt enklare att förfalska än namnteckningar, och det faktum att rätt person inte behöver vara närvarande för att "skriva under" ett dokument kan också underlätta brottslighet.

Är det någon dygd som jih-mono saknar så är det blygsamhet. Man drar sig inte ett ögonblick för att berätta för omvärlden om hur ryktbar, duktig, hederlig, osv, man är, något som på flera sätt avspeglar sig i namnsederna. De stämplar man använder för namnunderskrifter är ofta mycket påkostade, och det är inte ovanligt att man använder gamla teckenvarianter som är mer dekorativa än de sentida, mer stiliserade, formerna.

Då man anger sitt namn för någon nöjer man sig heller inte med att bara säga "Kalle Svensson", utan till namnet hör också en lång harang av tillnamn, titlar, stordåd, släktingar, vänner, osv. Det är inte ovanligt att det tar flera minuter att läsa upp en bukes fullständiga "namn". Liksom i medeltidens Europa var det dock inte alla som som ens hade släktnamn, och speciellt bonde-familjer använde ibland i stället den plats de var födda på som efternamn.

Gakusho har oftast heller inget släktnamn, utan de tar namnet på det kloster de fostrats i som sitt efternamn. Ninja och yakuza har ofta hemliga släktnamn som de bara använder inom sin klan, och ett annat namn som de använder utåt.

Här följer några exempel på japanska namn som lämpar sig väl för användning i Drakar och Demoner Samuraj.

SLÄKTNAMN

Aburakoji, Akusawa, Ano, Asaka, Asayama, Ajakoji, Bessho, Chikusa, Daidoji, Demura, Emi, Fujibayashi, Fukatsu, Funakoshi, Fyseya, Gama, Goto, Hanagata, Harada, Hatakeyama, Henmi, Hikita, Hirai, Hisatomo, Hongo, Hoshino, Ichihashi, Iimuro, Imagawa, Iriye, Ishigaya, Itazaki, Iwata, Jimyoin, Kainsho, Kakei, Kanbayashi, Kasai, Kawai, Ki, Kimuro, Kiyoka, Koga, Komakine, Kosuge, Kuna, Kuroyanagi, Kuwayama, Magaribuchi, Maru, Matsudaira, Menokoji, Minase, Miruanosuke, Monna, Muramatsu, Nabo, Nakamikado, Nambu, Nasu, Nii, Nishidoin, Niyakuoiji, Noro, Oda, Ohara, Okudaira, Ooka, Oshikoji, Ozaki, Rukojo, Saigusa, Sanai, Satomura, Senke, Shibazani, Shimazu, Shinjo, Sofue, Soyeshima, Suhara, Taguchi, Takaki, Takeba, Takenoya, Tanba, Tani, Tazawa, Togashi, Torii, Tsubai, Tsueoka, Uemura, Uramatsu, Wada, Watanabe, Yamaguchi, Yanada, Yogo, Yoshimatsu, Yui.

PERSONNAMN

Agatamori, Aki, Akiyoshi, Baisetsu, Chikashira, Choei, Daini, Ekei, Fuhito, Fusaie, Gennai, Gongoro, Hakuseiki, Haruhisa, Hayanari, Hidemasa, Hiroie, Hisahide, Hokiichi, Ienobu, Imakebito, Ishi, Jikkyu, Junzo, Kagekiyo, Kama, Kauesue, Katsumi, Keiki, Kimochi, Kiyogimi, Kokan, Korin, Kuromaru, Makato, Masutomo, Michichika, Mochikune, Morito, Munekiyo, Nagachika, Narai, Norikatsu, Noriyori, Oiwa, Otondo, Renshi, Ryoi, Sadaie, Sadataka, Sakehisa, Sanzo, Seimei, Shigekori, Shikei, Shirozaemon, Sodan, Sorin, Sukena, Tadaki, Tadao, Tadauji, Takaie, Takamoto, Tameaki, Tamikichi, Taro, Teruo, Togai, Tokihiro, To, Tokuta, Tomonori, Toshiie, Toyoharu, Tsue, Tsunetsugu, Ujiaki, Ujikiyo, Ukon, Umon, Yasuhira, Yasushige, Yasutoshi, Yoriashi, Yorinubo, Yorito, Yosai, Yoshiharu, Yoshikatsu, Yoshimasa, Yoshimune, Yoshinori, Yoshishoge, Yoshitaka, Yositoyo, Yoshiyaru, Yoshizumi, Yukiie, Yukinaga, Zeshin.

Genom att lägga ändelsen -ko eller -nomu till något av dessa namn får man en femininform.



Smeknamn

Här följer också några smeknamn, vanligtvis använda av heimin:

Anjin (lots), Baka (idiot), Guzen (kämpe), Hakoshi (lådmakare), Inu (hund), Isha (läkare), Kani (krabba), Kedamono (brutal), Kurai (mörk), Momo (persika), Musuko (son), Nibui (trubbig), Nojihito (bonde), Ryoshi (jägare), Shisha (budbärare), Shokunin (hantverkare), Shonin (köpman), Tenjinashi (jonglör), Tenshu (handelsman), Uekiya (trädgårdsmästare), Yakei (vakt), Yoi (god), Zoge (elfenben).

Ett specifikt namn kan göras av dessa genom att lägga till någon av ändelserna -hiro eller -mono som betyder "person".

Utlänningar i Jih-pun

År 1542 efter Hakamotos tillträde kommer de första västerlänningarna till Jih-pun. Deras ljusa hy är inte främmande, ty även urinvånarna, ainu-folket, har ljus hy, men de stora skeppen de kommer i och deras blonda hår är någonting nytt för Jih-puns befolkning. Den enda tidigare kontakt de haft med omvärlden är med Tsun-kuo, Mittens rike i väster, och de har därifrån fått vaga rapporter om att det finns barbarstammar som lever väster om Tsun-kuos gränser.

De första västerlänningarna mottas vänligt, men då fler fartyg med profithungriga köpmän anländer antar man efter hand en mer fientlig attityd. Man anser västerlänningarna vara okultiverade och ociviliserade barbarer, något som i viss mån stämmer enligt det Jih-punska synsättet på människan. De västerländska handelsmännen, som förses med det passande öknamnet "långnäsor", köper porslin, hantverk, siden, och kryddor i utbyte mot tobak, opium, glas, och okända sjukdomar.

Efter hand växer fler och fler västerländska handelsstationer upp, men de tillåts aldrig få den starka position de med våld och diskutabla metoder lyckas få i Tsun-kuo, som också drabbas av barbarströmmen.

Utländska rollpersoner

Att vara rollperson av ett främmande folkslag i Jih-pun kan inte vara lätt. Lokalbefolkningen betraktar alla västerlänningar som okultiverade barbarer och det är i stort sett omöjligt att visa sig utomhus utan att få en skock sysslolösa barn efter sig, skrikande "långnäsa", "halmskalle", "blekansikte", "långskånk", osv. Västerlänningar är överhuvudtaget oönskade gäster i Jih-pun, och de kommer att märka myndigheternas motvilja till att de stannar där. Om de trots allt väljer att försöka lära sig mer om det Jih-punska samhället, antingen som föreståndare för en handelsstation, skeppsbrutna, missionärer (lycka till!), tolkar, eller lycksökare, kommer det garanterat att kräva en erfaren SL, och det rekommenderas att det endast sker efter noggrant övervägande.

Problemen de kommer att stöta på är många. Först och främst har vi språket. Det språk som talas i Jih-pun, jih-wen, tillhör en annan språkfamilj än de västerländska språken, och de har inga som helst likheter med varandra.

Västerlänningar är till sin natur oftast mer odisciplinerade och rastlösa än orientaler. Detta beror bland annat på en helt annan livssyn och uppfostran, och den västerländska mentaliteten att "leva för dagen" är helt otänkbar för en innevånare i Jih-pun. Orientaler är ofta mer tålmodiga, mer omsorgsfulla, mer behärskade, och mer självdisciplinerade än västerlänningar.

Alla västerlänningar kommer vidare att behandlas och betraktas med stor misstänksamhet. Lokalbefolkningen ser ner på "långnäsorna" och tar dem för klumpiga och barbariska idioter, även om de är insatta i Jih-puns seder och bruk och i övrigt fyller alla de kvalifikationer som en god medborgare i Jih-pun förutsätts uppfylla. Många västerlänningar har fått erfara att de största misstag de någonsin kunnat göra var att tro att de förstod det orientaliska samhället. Om man gör det betraktas man snarare med förakt än med den lätt överlägsna sympati som annars är vanlig.

Ovanstående gäller de vanliga köpmännen, 99% av alla västerlänningar, men vi får inte glömma bort att spelarnas rollpersoner är hjältar, en utvald skara i mängden. Det är därför inte omöjligt att de likt Marco Polo eller Anjin-san blir kejsarens handgångna män och åtnjuter kejserlig ynnest. Tänkbara arrangemang är t ex att spelarnas västerländska rollpersoner först kommer i kontakt med en öde fiskeby och där lär sig leva i det jih-punska samhället, och att de efter ett antal stordåd kallas till det kejserliga hovet. Då kommer de att vara respekterade, väl insatta i Jih-puns samhällsliv, ryktbara, och kanske till och med välbärgade.

Andra alternativ är att den kejsare/daimyo som för tillfället regerar då rollpersonerna anländer. likt Kublai Khan råkar vara mycket intresserad av Västerlandet och inbjuder rollpersonerna till sitt hov/ palats.

En tredje metod att få västerlänningar integrerade i det jih-punska samhället är att låta dem vara bland de första som anländer, och genom att vara först på plan erbjuda något av "nyhetens mystik". Då har västerlänningarna ännu inte fått det



dåliga rykte som senare kom att följa i deras fotspår, och de kan röra sig ganska fritt.

Ett fjärde alternativ kan t ex vara att de likt ninjor eller yakuza utför spionuppdrag åt någon västerländsk handelsstation och efter att ha visat sig ha extraordinära egenskaper blir antagna av en ninja/yakuza-klan som fullvärdiga medlemmar.

En femte möjlighet för magiker som skapats enligt Expert-reglerna är att de genom sina hittills okända kunskaper i magi blir mycket uppmärksammade och inbjudna till diverse magiker-akademier runt om i Jih-pun.

Ovanstående är exempel på äventyr/kampanjer/introduktioner för västerlänningar i Jih-pun, och som ni ser bör det inte vara alltför svårt att konstruera spännande äventyr där t o m långnäsor kan delta. Överhuvudtaget bör SL åtminstone på ett senare stadium låta rollpersonerna bli fullvärdiga medlemmar av det jih-punska samhället för att inte göra livet allför surt för dem, även om det finns en väg hem…

Jih-mono i Västerlandet



Om västerlänningar kan komma till Jih-pun, vad finns det då som hindrar att jih-puner lämnar det mest perfekta av alla riken och reser till Västerlandet?

Den reaktion som jih-mono kommer att möta utomlands beror naturligtvis på vart de kommer och vilka som bor där, och det står SL fritt att hitta på vad som händer. De personer som reser utomlands förutsätts vara äventyrliga och vidsynta, och de ser förmodligen inte på det barbariska Västerlandet med samma intolerans som majoriteten av Jih-puns befolkning.

Heder och ära blir förmodligen inte lika viktigt utomlands, där jih-mono inte har någon landsman att tappa ansiktet inför. SL behöver sålunda knappast bekymra sig med att räkna ÄP.



Motomari Änkemakare lämnade Jih-pun 1551 e.H.t. (560 e.O.) efterlyst för olika brott. Han slog sig ner i Zorakin och gjorde karriär som livvakt och spion. Motomari dog 568 e.O. under ouppklarade omständigheter.

UTRUSTNING



J I H - P U N

> Den stridslystne samurajen
> jagar förgäves en loppa
> under rustningen.
> *Meiesetsu*

Allmänt

I detta avsnitt finner du utrustningslistor över allt möjligt. Alla priser är i silvermynt och alla vikter är i BEP, om inte annat anges.

Bärförmåga

En rollpersons bärförmåga är lika med STY antal BEP. Om han bär mer än detta tvingas han gå långsammare. Det är möjligt för en person att lasta på sig rejält, upp till det dubbla av vad han obehindrat kan bära. Bördor påverkar förflyttningsförmågan, SMI, och SNA- och SMI-baserade färdigheter. Tänk på att även modifiera SNA om SMI sänks. Kläder som en rollperson bär på kroppen räknas inte som en börda.

Tabell för bärförmåga

Börda	Förflyttning	CL–minskning	SMI–minskning
0.0–0.5xSTY	±0	±0	±0
0.5–1.0xSTY*	–20%	–5%	–1
1.0–1.5xSTY*	–40%	–15%	–3
1.5–2.0xSTY*	–60%	–35%	–7†

**Med denna börda kan rollpersonen inte simma.*
†Inga enbart SMI-baserade färdigheter kan användas.

Utrustningslistor

Behållare

Alla vikter är tomvikter. 3 liter vatten väger 1 BEP.

Namn	Vikt	Pris
Träkagge (25 liter)	1	20
Trätunna (50 liter)	2	30
(100 liter)	3	50
(200 liter)	6	90
Lerkruka (0,5 liter)	0,5	25 km
(2 liter)	1	7
(4 liter)	1,5	12
(20 liter)	3	40
Glasplunta (1 dos)	—	60
(5 doser)	0,25	150
Fältflaska (0,5 liter)	0,25	5
(1 liter)	0,25	7
(2 liter)	0,25	12
Vattenlägel (4 liter)	0,5	12
(20 liter)	1	25
Lackskrin (3x3x1 dm)	0,25	100
Metallskrin (3x3x1 dm)	0,5	200
Lås (med två nycklar)	—	+200

Kläder

Vara	Pris
Byxor (kobakama)	30
Vida byxor (hakama)	40
Bälte (obi)	20
Kimono (för män)	50
Kimono (för kvinnor)	70
Väst (kamishimo)	30
Tunika (shitagi)	30
Strumpor (tabi) & underkläder (fundoshi)	25
Halmsandal (waraji)	20
Lädersandal (waraji)	30
Stövel (kegetsu)	60
Vapenbälte (uwa-obi)	30
Ninja-dräkt	200

Observera att dessa priser gäller för vanliga bomulls- eller linneplagg. Skall de vara gjorda i siden blir kostnaden tredubbel, och skall de dessutom vara broderade dubblas kostnaden än en gång. En broderad sidenkimono kostar således (minst) 300 sm.

LÄGERUTRUSTNING

Namn	Vikt	Pris
Oljelampa	0,5	7
Oljelykta	1	40
Lampolja (0,5 liter=6 timmar)	0,5	1
Fackla	0,5	1
Glödlåda	0,5	10

DIVERSE

Namn	Vikt	Pris
Vaxljus	—	1
Rispapper (1 ark)	—	1
Tuschstång (0,5 liter bläck)	0,25	20
Pensel	—	25
Lur	0,5	30
Flöjt	0,25	75
Harpa	5	500
Trumma	2	50
Cymbaler	1	35
Rytmblock	0,25	15

MAT & DRYCK

Namn	Pris
Saft	4*
Risöl	6*
Sake	20*
Fruktkonjak	30*
Shochu (ung. vodka)	40 *
Fältproviant	2 per dagsranson
Måltid på värdshus	5-50 km per person

**Kagge à 0,5 liter*

TJÄNSTER

Tjänst	Pris
Badhus	1
Massage	2
Klippning	3
Rakning	2
Bad	7 km
Horoskop	100 per fråga
Tvätt	3 per kg
Översättning	1 km per ord/tecken
Sjukvård	10 per dag
Inkvartering	3-7 km per natt
Stallplats	12 km per dygn

NYTTODJUR

Djur	Pris
Häst, lätt	500
Häst, stor	1000
Häst, stridstränad	5000
Oxe	300
Ko	100

PILAR, 20 ST

Typ	Vikt	Pris
Armborst	1	25
Rustningsgenomträngande	1	18
Magrensare	1	20
Visslare	1	10
Pilträdslöv	1	12
Grodskrev	1	16
Koger, armborst (för 20 st)	0,5	10
Koger, båge (för 20 st)	0,5	13
Bågsträng	—	10

VARELSER



> Jag söker en plats
> där kronhjorten höjer sitt
> rop efter hinden.
> Men nere vid bergets fot
> strilar en ensam höstvind.
> *Oe no Masafusa*

ALLMÄNT

Jih-puns fauna och sagovärld skiljer sig mycket från den västerländska. Många av de varelser som befolkar Jih-pun är oftast helt okända för västerlänningar, medan andra är släktingar, och åter andra är välbekanta. De varelser som finns i Jih-pun och som beskrivs i grundreglerna är: demon (oni), drake (tatsu), enhörning (kirin), grottroll (o-bakemono), harpya (tengu), häst, spöke (yokai), svartalf (bakemono-sho) och orch (dai-bakemono). Dessutom finns de flesta vanliga husdjur, t ex hund, katt, får, ko, samt de flesta vilda djur som vi känner igen från vårt nordliga tempererade klimat, t ex räv, vildsvin, orm, lodjur, björn, bäver, mink, järv, grävling, osv. Dessa är vanligtvis så skygga och stillsamma att de inte kräver någon närmare beskrivning. I annat fall torde SL lätt kunna leta fram deras karaktäristika i en djurbok eller ett uppslagsverk.

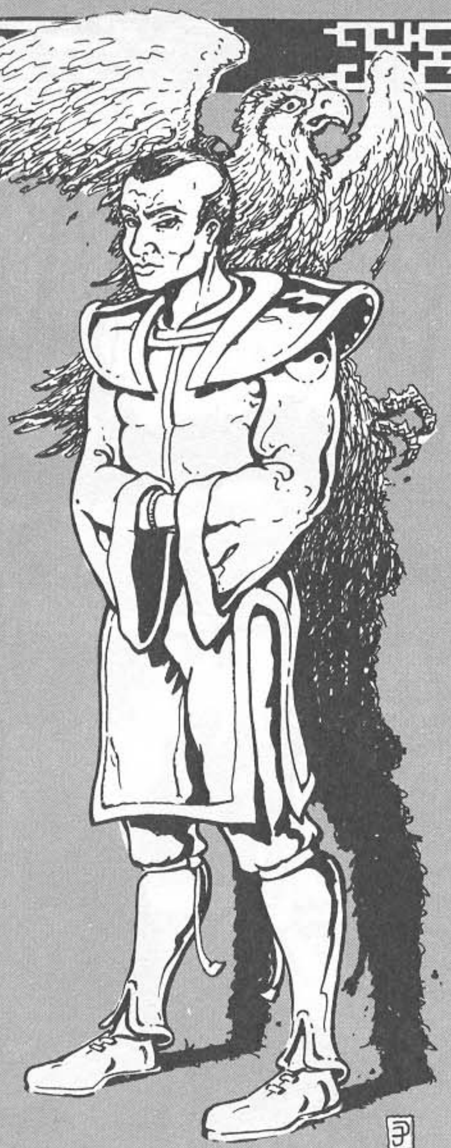
De mytologiska och legendariska varelser som förekommer i Jih-pun är många. Vi har här valt att välja ut några av de mest intressanta och vanligast förekommande för att ge ett alternativ till vanliga människor som motståndare. Den skräcktabell som det ibland hänvisas till är identisk med den i grundreglerna.

Jih-pun är ett tättbefolkat land, särskilt i söder, och dess mänskliga invånare dominerar landet. Daimyorna har sett till att djur och monster som hotar bönderna har utrotats eller drivits undan. Därför är farliga monster betydligt mer sällsynta i Jih-pun än i Västerlandet. Varelser som bakemono, kappa, kumo, mi, nymfer, m.fl. lever i svåråtkomliga bergs- och skogsområden där inga människor har bosatt sig. Hegeyokaier och shutendojir lever integrerade i det mänskliga samhället, där de brukar utge sig för att vara vanliga människor.

HENGEYOKAI

Hengeyokai är samlingsnamnet på en viss grupp människor med det gemensamma att de har två former, en djurform och en människoform, och de har dessutom förmågan att kunna växla fritt mellan dessa. Detta behandlas i spelsammanhang som en färdighet: Skepnadsförändring (kostnad 2, grundegenskap: PSY, BC: PSY). Denna färdighet behöver





bara användas då personen utsätts för onaturliga påfrestningar, t ex då han blir medvetslös i strid eller blir bunden. Personen måste då lyckas med ett färdighetsslag för att inte ofrivilligt ändra form. I övrigt kan han ändra form som han vill.

Hengeyokaier uppstår genom "misstag" vid reinkarnationen av en själ i en annan kropp, och själen går då in i två kroppar samtidigt i stället för i en. De kan sålunda födas av två helt normala människor, och hengeyokai-egenskaper kan aldrig nedärvas. Eftersom hengeyokai ytterst sällan avslöjar sin dubbelnatur finns det inga siffror på hur många hengeyokai det finns, men man vet att de är mycket ovanliga, mindre än 1% av Jih-puns befolkning. Genom vissa speciella rörelsescheman, speciellt kroppsspråk osv, kan en hengeyokai alltid känna igen en annan, oavsett vilken form de för tillfället har. Det är emellertid omöjligt för "vanliga" människor att se på ett djur eller en människa om hon är en hengeyokai.

Hengeyokai kan ha flera olika djurformer; medan vissa kan förvandla sig till näktergalar eller något annat harmlöst djur, t ex en karp eller en råtta, kan andra bli rävar, vargar, eller björnar. Ingen hengeyokai har dock mer än en djurform. Fler exempel på sådana djur är tranor, laxar, katter, hundar, harar, apor, eller till och med mi. I människoform fungerar hengeyokai precis som vanliga människor, men de blir aldrig anfallna av vilda djur av sin "egen ras" om de inte hetsar dem till det.

En hengeyokais grundegenskaper och färdigheter i djurform beror på hans egenskaper i människoform. Färdigheterna är exakt samma i djurform som i människoform, inom de gränser som djurets fysionomi sätter upp. En fisk kan t ex knappast anväda sin färdighet i Hantverk, och en fågel har mycket svårt att använda vapen eller obeväpnade stridskonster. Hengeyokai följer samma regler för samhällsklasser som vanliga människor.

1T100	Djurform	Förändring på grundegenskaper[2]	Nat vpn[4]	Nat skydd	STO[5]
01-10	Liten fågel[1]	STY –10, FYS –10	Bett 1T2	0[3]	1-4
11-20	Rovfågel[1]	STY –5, FYS –5	Bett 1T3, Klo 1T4	0	3-6
21-30	Fisk[1]	STY –10	Bett 1T2	1 p[3]	1-6
31-40	Kattdjur[1]	STY –3, SMI +8	Bett 1T4, Klo 1T3	0	2-8
41-50	Hunddjur[1]	STY –3, FYS –2	Bett 1T6	0	3-9
51-60	Björn	STY +9	Bett 1T6, Klo 1T6	2 p	12-25
61-70	Varg	SMI +4, FYS +3	Bett 1T8	1 p	3-9
71-80	Apa[1]	STY +2, SMI +2	Bett 1T6	0	3-8
81-90	Gnagare[1]	STY –7, FYS –7	Bett 1T2-1	0[3]	1-4
91-00	Välj själv eller special (t ex mi).				

1) Dessa djurformer är klassificeringar och inga bestämda arter. "Liten fågel" omfattar sålunda näktergalar, sparvar, starar, osv. "Rovfågel" omfattar hökar, örnar, falkar, och även stora fåglar som normalt inte är rovfåglar, t ex svanar, storkar och tranor. "Fisk" omfattar alla fiskar. "Kattdjur" är katter eller lodjur, och "Hunddjur" är vildhundar eller rävar. "Apa" är olika slags apor, och "Gnagare" är råttor, harar, bävrar, osv.

2) En grundegenskap kan aldrig vara mindre än 1. De egenskaper som inte står nämnda har samma värden som i människoform.

3) Dessa djur är så små och kvicka att deras SNA-värde dras bort från CL för den som hugger eller skjuter mot dem.

4) CL är lika med CL för deras bästa vapen i människoform.

5) STO i djurform beror på STO i människoform, men skall hålla sig inom de givna värdena. En hengeyokai som har ett relativt högt värde i människoform skall även ha ett relativt högt värde i djurform, osv. Låt det sunda fönuftet styra.

BAKEMONO

Bakemono är samlingsnamnet på alla konstiga och onda humanoider som lever i Jih-pun. Det finns flera olika sorter.

Bakemono-sho är Jih-puns motsvarighet till svartalfer. De är smutsiga, fega, illvilliga och anfaller bara om de är i överläge. De lever i vildmarken av att jaga och plundra vägfarande. Bakomono-sho har större kusiner som närmast kan sägas motsvara orcher. Dessa kallas dai-bakemono och är större, starkare, smartare, och mer människoliknande än vanliga bakemono, vilka de oftast är ledare över. Dai-bakemono kan bli shugenja, medan så gott som alla andra av deras släkte är jägare. Även dai-bakemono har storebröder, o-bakemono. Dessa är kända för sina kannibalistiska vanor, och de är också mycket förtjusta i sake (risbrännvin). O-bakemono är stora, klumpiga, och dumma. De är oftast mer människoliknande än sina mindre släktingar.



Ingen bakemono är den andra lik, somliga har fjällig hud, somliga har fjädrar, somliga kan ha päls, somliga har horn på huvudet eller taggar längs ryggen, medan andra kan se ut som människor med groteskt förstorade eller förminskade kroppsdelar eller för många armar eller ögon. Alla bakemono-sho har dock samma egenskaper som en svartalf.

Dai-bakemono har samma sorts utseenden, men är större och har samma egenskaper som orcher, förutom INT som är 3T6.

O-bakemono har samma egenskaper som ett grottroll (INT 2T6), och de påminner i mycket annat om dessa varelser men påverkas inte av solljus. De använder ofta och gärna tetsubo, och de är, liksom de flesta onda varelser i Jih-pun, mycket förtjusta i att röva bort vackra kvinnor.

De bakemono-sho och dai-bakemono som har fjällig hud eller päls kan ha 1T6 i naturligt skydd. Alla o-bakemono har 3 poängs hud.

GAKI

Gaki är spöken som drivs runt i den mänskliga världen av hunger efter någonting. De har inte kunnat träda in i andevärlden helt på grund av denna hunger, och därför driver de rastlösa omkring vid den plats där de dog för att stilla sina begär. De ser ut som vanliga människor, men de har grodmunnar och groteskt uppsvullna magar. Det begär alla gaki har kan vara efter flera saker: pengar, mat, kvinnor, kroppsliga funktioner, liv, etc. Vid tillfälle kommer de med alla medel att försöka få vad de önskar från andra levande människor. En gaki vars jordeliv t ex ändats pga en annans långsamhet kommer att anfalla alla människor den ser för att suga ur SMI. Vänligt nog tar den alltid bara en poäng åt gången, men denna poäng är förlorad för alltid. SL får själv avgöra om en gakis begär stillas av detta eller om den fortsätter verka. Om en gaki istället önskar t ex pengar kommer den att försöka stjäla börsar, om den saknar sitt liv kommer den helt enkelt att döda, osv.

En gaki kan drivas ut genom en EXORCISM-ritual och genom besvärjelsen ÖPPNA/STÄNGA PORT (E5). Gakir använder normalt något slags vapen, och de flesta är också försedda med vassa klor. Gakir kan inte skadas av normala vapen, utan endast magi (se ovan) och vapen som enbart är av mullbärsträ kan skada dem. Då en gakis KP når 0 försvinner den från platsen för obestämd framtid, mellan en timme och ett år (SL avgör), men den kommer oundvikligen att återvända. Det enda sättet att permanent förgöra en gaki är att gräva upp benen av den avlidne, bränna dem på ett bål av mullbärsträ, och därefter sprida ut askan i gakins åsyn.





sig av till sin födelseplats för att hämta mer. Varje SR är det 10% chans att vattnet spills ut, och varje gång en kappa såras är det 20% chans att det spills ut. Vid en träff i huvudet är chansen att vattnet spills ut 20% x antalet KP gjorda av träffen.

En kappa anfaller på ett mycket obehagligt sätt. De försöker oftast dra ned sina offer under vattenytan och slita ut dess inälvor genom ändtarmen. En kappa måste för att kunna dra ned ett offer under vattnet först lyckas med en "grepp"-attack. Då han väl lyckats med detta drar han ut inälvorna inom 1T6 SR. För varje SR som en kappa håller en person under vattnet måste han övervinna offrets STY, om han misslyckas kan offret simma upp till ytan. För varje SR som går minskas dock den neddragnes STY med 1.

Kappor har dock ett antal svagheter som rollpersoner kan utnyttja för att övervinna dem. För det första är de mycket förtjusta i gurkor, och ger man dem en gurka blir de omedebart blidkade och lämnar offren i fred. För det andra är de milt sagt ganska korkade, och hälsar man dem med att buga måste de lyckas med ett INT-slag för att inte återgälda hövligheten på samma sätt. Vad som händer om de lutar huvudet framåt behöver väl knappast nämnas...

Gaki

Egenskap	Värde	Typvärde	
STY	x2	21	SB 1T6
STO	x1	11	KP 6
FYS	x0	0	
SMI	x2	21	
INT	x1	11	
PSY	x2	21	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
2 Klor	50%	1T8	

Naturligt skydd: 10 poängs osynlighet. Kan endast skadas av mullbärsträ.
Förflyttning: F10
Färdigheter: Ett vapen (oftast katana) 75%. Alla som ser en gaki måste dessutom slå på Skräcktabellen.

KAPPA

Kappa är en sorts varelser som lever i insjöar och sötvattendrag. De är ganska korta och har pojkaktiga ansikten, men de har en fjällig, grönskimrande hud och sköldpaddsskal på ryggen. Mitt på huvudet har de en fördjupning som är fylld med vatten. Detta vatten är kappans livskraft, och tappar han ut allt detta vatten förlorar han all sin styrka och måste ge





Kappa

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	4T6	14	SB 0
STO	2T6	7	KP 9
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6	7	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
2 Nävar	20%	1T3	
1 Grepp	50%	Se ovan	

Naturligt skydd: Bålen: 5 poäng skal, resten: 1 poäng hud

Förflyttning: S15/L4

Färdigheter: Första hjälpen 95%, Lyssna 50%, Upptäcka Fara 50%, Simma D.

KIRIN

Kirin är den orientaliska enhörningen, men den kan även springa på luften och således flyga. Den är mycket skygg och behöver på grund av sin snabbhet aldrig bli invecklad i strid. En kirin kan aldrig förhäxas, men om han skulle förlora sitt horn blir han en slav under den som innehar hornet och måste uppfylla tre ÖNSKNINGar innan han kan gå fri. Kirinhorn är mycket sällsynta, och ägaren av ett kan när som helst kalla till sig den vita springaren.

För en kirins grundegenskaper och förmågor, se enhörningen i grundreglerna. Den har dock förflyttning: L30/F50

KOJIN

En kojin är en havslevande blandning mellan haj och människa, med förmåga att andas såväl under som över vattnet. Under vattnet använder de sig av gälar som sitter på deras halsar, och de kan inte vistas på land mer än en timme åt gången. De har huvuden som hajar och kroppar som människor, och deras fjälliga, grågröna hud är motståndskraftig mot all form av eld. Kojin-samhällen till havs liknar mycket det vanliga Jih-pun. Enligt gamla sägner och legender är kojin osaliga andar efter drunknade människor. De lever uteslutande isolerade, men plundrar ibland kustbyar på jakt efter järn, ty trots att de smörjer in sina egna järnföremål med en speciell olja rostar de allt som oftast.

Grundegenskaper

En kojins grundegenskaper är desamma som en vanlig människas, dvs 3T6 på alla värden. Bland människor får de dock –5 på KAR.

Naturliga vapen	CL	Skada
2 Knytnävsslag	30%	1T4
1 Spark	30%	1T6
1 Bett	25%	1T10

Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Förflyttning: L8/S15

Yrken/Färdigheter: Alla

Övrigt: Kojiner föredrar att slåss med yari, som lämpar sig väl för undervattensstrid.



KUMO

Kumorna är Jih-puns jättespindlar, med kroppar på mellan en decimeter och två meter i diameter och lika långa ben. Spindlarna har ett huvud, en luden bakkropp, och åtta ludna och kloförsedda ben. På huvudet har den kraftiga käkar som oftast är försedda med muskelavslappnande och vävnadsupplösande gift. Kumor har mycket väl utvecklade syn-, hörsel-, och luktorgan, vilka är mycket användbara vid jakt och fångst av bytet. På bakkroppen har somliga kumo spinnkörtlar, med vilka de kan väva ett tjockt, klibbigt, men mycket hållbart nät som de fångar flygande varelser i. De största näten är hållbara nog för att kunna hålla till och med en mi.

Det finns flera olika slags kumor. Den kanske vanligaste av dem är den vanliga jordspindeln, som lever på marken och förlitar sig på sin snabbhet för att jaga och hinna ifatt bytet. Jordspindlarna är mycket snabba och smidiga, men inte särskilt stora, och deras byten inskränker sig till harar, kaniner, sorkar, fågelungar, o dyl.

En annan, farligare typ av kumo är de något större trädspindlarna. Dessa lever 2-5 meter upp i luften och lever av att fånga sina byten i nät. De lever från födsel till död uppe i träden och kommer aldrig ned på marken. De är större och långsammare än jordspindlarna, och deras gift är inte lika kraftfullt.

Vattenspindlarna lever av att fånga sina byten under vattnet. De kan inte simma, men deras ben är så utformade att de kan gå på vattenytan, och de kan även dyka och andas genom ett rör på bakkroppen. De fångar, liksom trädspindeln, sina byten med nät, och de lever av fisk och annat som råkar fastna.

De kanske mest fruktade av alla kumo är bergsspindlarna. Eftersom de för en förhållandevis lugn och undanskymd tillvaro är det också bergsspindlarna som blir äldst och störst, och de allra största kan bli upp till sex meter mellan klorna. De lever i naturliga eller uthuggna grottor och livnär sig på vilsekomna barn, vandrare, getter, shikome, och andra underjordiska varelser. De kan spinna nät, men kan lika gärna jaga till fots.

Egenskaperna för en kumo varierar mycket beroende på ålder och typ. Man måste först bestämma hur gammal spindeln är genom att ge den en åldersgrad (ÅG), mellan 1 och 8, där 1 betecknar unge och 8 betecknar uråldrig. Åldersgraden bestämmer såväl kumos grundegenskaper som dess andra förmågor.

Naturliga vapen	CL	Skada
1 Bett	20%+(ÅGx5)%	1T8+gift

Naturligt skydd: Kropp ÅG+1 poäng, huvud ÅG+2 poäng, ben ÅG-1 poäng.
Förflyttning: L20-ÅG
Färdigheter: Hoppa och Klättra 80-(ÅGx5)%, Lyssna, Spåra, och Upptäcka Fara 40+(ÅGx5)%.

Spindeltabell

Egenskap	Jordspindel	Trädspindel	Vattenspindel	Bergsspindel
STY	STO	STO	STO	STO
STO	1T4+ÅG	1T4+(2xÅG)	1T8+ÅG	1T8+(3xÅG)
FYS	1T4+ÅG	1T4+(2xÅG)	1T4+ÅG	1T4+(3xÅG)
SMI	7T6-(2xÅG)	5T6-(2xÅG)	5T6-(2xÅG)	5T6-(2xÅG)
INT	1T4+(2xÅG)	1T6+(2xÅG)	1T8+ÅG	1T6+(2xÅG)
PSY	1T6+(2xÅG)	1T6+(2xÅG)	1T4+(2xÅG)	1T6+(3xÅG)

MI

En mi är en avlägsen släkting till de mäktigaste bland varelser, tatsu. Den saknar dock de flesta egenskaper och förmågor som utmärker tatsu, och endast de stora huggtänderna och den fjälliga kroppen markerar deras släktskap. Mi ser ut som en 6 till 8 meter lång orm med drakhuvud och fyra korta ben. En mi är inte lika intelligent och rovlysten som en tatsu, och den bryr sig inte särskilt mycket om skatter. I stället drivs den av en stark hunger, och de flesta mindre djur är begärliga villebråd för en mi. Det har hänt att hungern drivit den till att anfalla människor.

En mi kan liksom kirin och tatsu springa på luften och molnen, vilket tillåter den att flyga. Detta går med vindens hastighet, och endast tatsu och kirin kan röra sig snabbare i luften.

En mi kan tala människospråk och drakspråk, om än inte så bra, men den kan inte spruta eld. Dess ut-



dunstningar och blod är inte frätande. Dess näste är ofta omfattande och slingrande, och längst inne finns en kammare där min kan ha skatter samlade.

Mi

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	6T6	21	SB 1T6
STO	6T6	21	KP 18
FYS	4T6	14	
SMI	4T6	14	
INT	2T6	7	
PSY	4T6	14	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
1 Bett	35%	1T8	
2 Klor	35%	1T6	

Naturligt skydd: Skinn 5 poäng
Förflyttning: L10/F40
Färdigheter: Finna dolda ting 65%, Klättra 25%, Smyga 35%, Spåra 85%, Tala Drakspråk C, Tala Jihwen B.

MUKADE

Mukade är en brun, slemtäckt varelse som påminner om den västerländska tunnelmasken. Dess ögon är dock lysande och glöder med ett svagt gulaktigt sken som lyser upp i en tio meter stor radie runt huvudet. Mukade borrar sina stora gångar i lös och bördig jord. Den lever av att äta jord och utvinna de näringsämnen som finns i den för att sedan göra sig av med resterna baktill. Den äter i stort sett allt som kommer i dess väg utan urskiljning. Mat som den inte omedelbart vill äta konserverar den i stora slemkokonger som den lämnar bakom sig i tunneln. Slemmet är mycket illaluktande och lätt frätande (en poäng skada var tionde minut). De största kända mukaderna är 25-30 meter lång aoch mer än 3 meter i diameter. Deras gångar används även av andra varelser för andra syften. Mukade är svurna fiender till tatsu, och de kan även simma under vattnet.

Mukade

Egenskaper	Tärningar	Typvärde	
STY	10T6	35	SB 2T6
STO	10T6	35	KP 35
FYS	10T6	35	
SMI	1T6	4	
INT	3	3	
PSY	1T6	4	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
1 Bett	75%	1T10	

Naturligt skydd: Utifrån: Skinn 4 poäng, inifrån 0 poäng
Förflyttning: B1/L6/S6
Färdigheter: Inga

NYMFER

Nymfer ser ut som unga vackra människokvinnor. De kan finnas på många ställen, men de lever alltid isolerat ute vildmarken, långt borta från alla människor. Det finns tre slags nymfer: hannya (bergsnymfer) som håller till i berg och grottor, doki (skogsnymfer) som lever i skogar och gläntor, och nushi (källnymfer) som lever vid floder och i sumpmarker.

En hannya bor i en grotta och har ofta en ormstjärt i stället för ben. En doki brukar leva i ett ihåligt träd, medan nushi har kojor under vattnet. En nymf lämnar inte frivilligt det område där hon har sitt hem och om det förstörs dör hon av sorg. Detsamma händer om hon tvingas lämna sin hemtrakt. Nymfer slåss inte särskilt väl, utan förlitar sig snarare på magisk kraft och sin skönhet. I den trakt där deras hem ligger har de förmågan att dölja sig fullständigt för



förbipasserande. Nymfer ogillar att andra intelligenta varelser inkräktar på deras område, förutom vackra män förstås, som de i stället försöker charma med sin skönhet. Alla nymfer har en naturlig förmåga att med skönsång läka 1T6 KP per dag hos en varelse, och de är mycket duktiga i vävnad och sång. Nushi kan andas under vattnet, och de kan ge denna förmåga till den de tycker om.

En man som ser en nymf som fattat tycke för honom måste övervinna hennes KAR med sin INT eller bli förhäxad av hennes skönhet. I så fall har han ingen egentlig egen vilja förrän nymfen släpper sitt offer och låter honom gå, något som ibland kan ta mycket lång tid.

Nymf

Egenskap	Tärningar	Typvärden	
STY	2T6	7	SB 0
STO	2T6+3	10	KP 12
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6+3	14	
INT	3T6	11	
PSY	3T6+3	14	
KAR	2T6+15	22	

Förflyttning: L15

Färdigheter: Botanik 75%, Gömma Sig 100%, Sång och ett instrument 100%, Dans D, Massage 75%, Vävning (Hantverk) 80%.

Övrigt: Inga naturliga vapen och inget naturligt skydd.

ONI

Oni är samlingsnamnet på de jih-punska demonerna. De är vanligtvis inte direkt onda, även om de är kända för att vara illvilliga, lömska, elaka, och skadeglada. En oni är enligt Fridens Väg en ande, så ond att den inte ens förtjänar att återfödas, och enligt De Många Gudarna en själ som befinner sig i gränslandet mellan den andliga och den mänskliga världen. Var de än kommer ifrån och vilket deras ursprung än är, så kan de anta i stort sett vilken form som helst och kan ha ett antal olika kaotiska förmågor.

En oni kan drivas bort genom följande besvärjelser: ÖPPNA/STÄNGA PORT, ANDESKYDD, och ÖNSKNING. Inga andra besvärjelser har någon effekt på oni.

För en onis egenskaper och förmågor, se Demon i grundreglerna.



OROCHI

Orochi är ett slags sjöormar som gör livet surt för Jih-puns fiskare. De flesta orochi är väktare över heliga sjöar, floder eller träsk, och de har förmågan att förvandla sig till vanliga människor. De sägs vara släkt med drakormarna, men lever uteslutande i sötvatten och kan inte andas luft när de är i orm-form.

I ormform har de en lång, kraftig kropp täckt av tjocka fjäll och ett stort huvud med gula utstående ögon. Färgen varierar från svart via blågrått till gråvitt. Mitt i orochis panna sitter ett vasst, ca halvmeterlångt horn som kan användas till att borra båtar i sank. Orochi är glupska varelser som inte drar sig för att anfalla småbåtar och kanoter. De dras till rytmiska ljud, och Jih-puns fiskare har därför lärt sig ro i otakt i de områden där det finns orochi.

Orochis horn kan användas till att göra spjutspetsar, och dess tänder till pilspetsar. Vapen med dessa uddar gör ett poäng extra i skada vid träff, och vapnets brytvärde ökar med ett.

I människoform kan en orochis sanna natur endast avslöjas om hans fotsulor blir blöta, i vilket fall han automatiskt antar orm-skepnad. Annars kan en orochi ändra form när han vill. I människoform har en orochi samma grundegenskaper som i ormform, utom STO och STY som minskas med tio poäng.

Orochi i ormform

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	STO	20	SB 3T6
STO	3T6+9	20	KP 29
FYS	3T6+4	15	
SMI	3T6+4	15	
INT	3T6	11	
PSY	2T6+2	9	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
1 Bett	60%	1T8	
1 Stångning	60%	1T6	

Naturligt skydd: Fjällpansar 4 poäng

Förflyttning: S30

Färdigheter: Hoppa 80%, Lyssna 75%.

Övrigt: Om en orochi lyckas bita ett offer behöver den bara övervinna offrets STY med sin egen för att kunna dra ned honom under vattnet och dränka honom. Genom att hoppa upp i luften och sedan falla ned över en båt kan en orochi krossa de flesta mindre båtar.

ROKUROKUBI

Rokurokubir är vanliga människor med den egenartade förmågan att nattetid kunna koppla loss sina huvuden från kroppen för att låta dem flyga iväg och söka byte. Trots att de vanligtvis livnär sig på as, rester och sopor anfaller de med glädje alla människor som sett dem för att efter att ha slitit ut deras strupar kalasa på resten av kroppen. Rokurokubihuvuden jagar oftast i flockar om 2-5 stycken (1T4+1), men det händer att de ger sig ut på jakt ensamma.

En rokurokubi i mänsklig form har exakt samma egenskaper som en vanlig människa, men den kan koppla bort huvudet och flyga iväg med det. Kroppen måste under tiden sova eller meditera. Om kroppen eller huvudet "dödas" då kroppen är skild, försvinner både kroppen och huvudet i tomma intet, och det enda sättet att döda en rokurokubi för alltid är att hindra huvudet från att återvända till kroppen vid soluppgången. Om en rokurokubi dödas i "normal" form faller dess huvud omedelbart av, oavsett vad som vållat döden, och såväl kroppen som huvudet försvinner. Den försvunna rokurokubi kan sedan samla ihop sina delar och dyka upp någon annanstans.

En rokurokubis verkliga identitet kan endast röjas genom att han aldrig kan dricka sake. Skulle han tvingas till detta kopplas huvudet automatiskt bort.



Huvudets egenskaper är desamma som hela kroppens, men det har ingen STY, FYS, eller SMI. Huvudets bett har 65% CL och ger 1T6 i skada. Alla som skådar en rokurokubis lösa huvud måste slå ett slag på skräcktabellen.

En mer sällsynt form av rokurokubi (20%) är en hitobe. Dessa fruktade varelser kan dessutom koppla bort sina händer och låta dessa flyga omkring tillsammans med huvudet. Huvudet och händerna agerar då tillsammans som om de satt på en kropp. Händerna har samma SNA och SMI som kroppen har normalt, men STY dubblas. Skulle en gren av mullbärsträ komma mellan huvudet och en hand "dör" handen omedelbart och faller paralyserad till marken tills grenen tagits bort, då den kan fungera som normalt. Händerna kan använda vapen som normalt, och katana är favoritvapen.

Människor som är rokurokubi behöver nödvändigtvis inte vara medvetna om detta, och det finns ingenting som säger att de är onda människor dagtid. SL bör dock tänka sig för två gånger innan han låter någon rollperson bli rokurokubi.

SHIKOME

Shikome är ett slags små, illvilliga, groteska, lömska, opålitliga, elaka, blodtörstiga, människolika varelser som befolkar Jih-puns bergstrakter. Ursprungligen bebodde shikome hela Jih-pun, men då ainu och så småningom även jih-mono anlände till ön drevs de undan. De hatar därför alla människor.

Shikome lever av att äta sten och bor ofta i väldiga grottkomplex högt uppe i bergen. De är mycket förtjusta i att röva bort vackra kvinnor och små barn för att kräva lösensummor i form av ädelstenar. De sägs vara immuna mot tatsu-eld, och man har med blandade framgångar gjort rustningar av deras tjocka, svarta och vårtiga hud.

För att dryga ut sin något torra diet äter shikome med glädje människokött, och speciellt fingrar och tår anses vara delikatesser.

För att få en aning om hur shikome lever, se beskrivningen av orcher i grundreglerna.

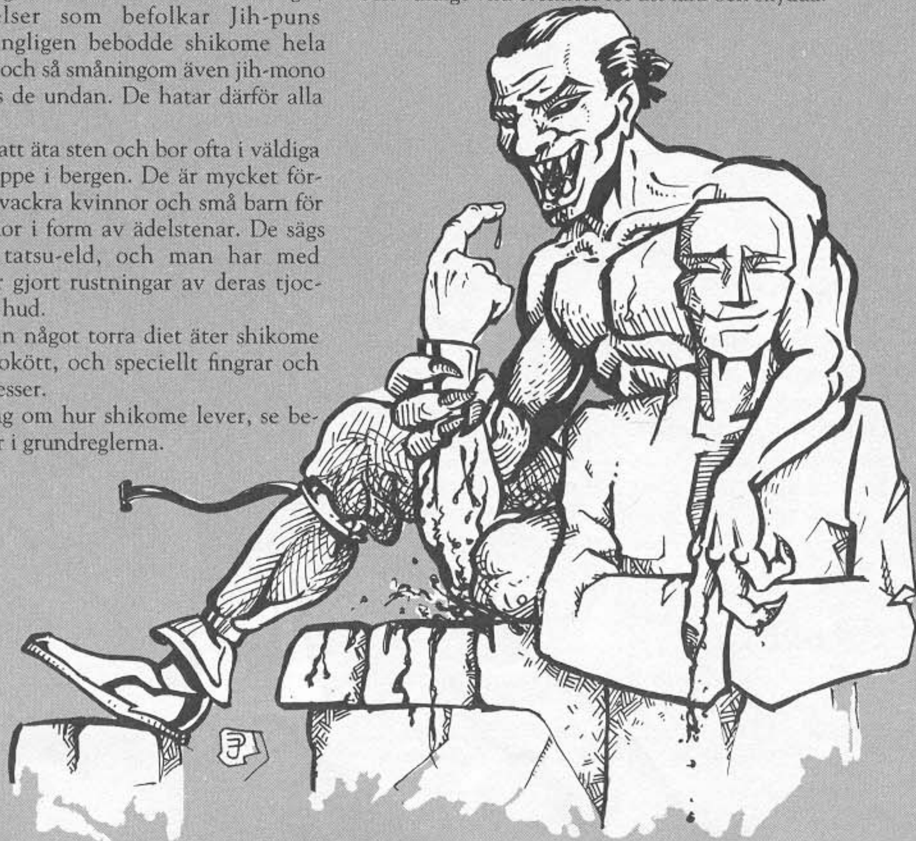
Shikome

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	4T6	14	SB 0
STO	2T4	5	KP 8
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
2 Knytnävar	25%	1T3	
1 Spark	25%	1T6	
1 Bett	35%	1T6	

Naturligt skydd: 3 poängs hud
Förflyttning: L10
Yrken: Ashigaru eller soryo
Övrigt: Favoritvapen är katana eller yari.

SHISHI

En shishi är en stor varelse med lejonkropp och mops-huvud. De är mycket ädla, visa och vänliga varelser, men kan, om de blir retade eller träffar på någon ond varelse, bli fruktansvärda bestar. Det har hänt att shishi slagit följe med mycket heliga män och väldigt visa eremiter för att lära och skydda.



Shishi står ibland som vakter vid tempel eller andra heliga platser.

Shishi

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	3T6+15	26	SB 1T6
STO	3T6+6	17	KP 14
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+9	16	
INT	2T6+9	16	
PSY	2T6+9	16	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
2 Klor	65%	1T6	
1 Bett	70%	1T8	

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L20
Färdigheter: Hoppa 75%, Klättra 50%, Smyga 100%, Upptäcka fara 75%, Lyssna 75%, Spåra 75%.



SHURA

En shura är spöket av en krigare som dött en plötslig, onödig, ovanligt våldsam, eller på något annat sätt onaturlig död. Shura har exakt samma form som de hade i levande livet, oftast som ståtliga samurajer iklädd full rustning. De vakar över den plats där de dog för att kunna kräva hämnd på den som dödade dem.

En shura kan drivas bort från en plats genom besvärjelsen EXORCISM, men den kommer i stället att uppsöka någon annan plats den kan hemsöka. Om man reducerar en shuras KP till 0 kommer den tillfälligtvis att försvinna, men oundvikligen återvända inom en månad. Det enda sättet att permanent få bort en shura är att gräva upp benen av den gengående krigaren, bränna dem på ett bål av mullbärsträ, och därefter strö ut askan över det ställe där han dog.

Shura

Egenskap	Värde	Typvärde	
STY	x2	21	SB 1T6
STO	x1	11	KP 16
FYS	x0	0	
SMI	x2	21	
INT	x1	11	
PSY	x2	21	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**	
2 Klor	50%	1T8+2	

Naturligt skydd: 10 poängs spökighet. Kan endast skadas av magi och vapen av silver och mullbärsträ.
Förflyttning: F10
Yrken/Färdigheter: Ett vapen, CL samma som förut.

SHUTENDOJI

En shutendoji ser inte ut som ett monster. Dagtid verkar han eller hon som en helt vanlig människa, för att nattetid förvandlas till en blodtörstig vampyr med långa klor och huggtänder. I vampyr-form händer det även att de växer och kan bli upp till två och en halv meter långa.

Shutendoji lever av att dricka andra människors blod och förökar sig genom att ställa andra människor under sin vilja. För att förleda sina offer har den flera metoder. Den kanske vanligast förekommande är att spela på en magisk flöjt som förhäxar offret och försänker det i en slags drömlik trans under vampyrens kontroll. Därefter kan



shutendoji i lugn och ro bita sitt offer för att göra det till en ny shutendoji. För att förhäxa ett offer med sin musik måste shutendoji övervinna offrets PSY med sin egen.

En shutendojis bett kan gradvis försvaga människors vilja tills de blir slavar under vampyrens vilja. När han väl bitit sig fast drar bettet 4 poäng PSY per SR till PSY når 0 och offret också blir en shutendoji. Under den tid som detta tar måste den bitne varje SR lyckas med ett PSY-slag och övervinna vampyrens STY med sin STY för att kunna slita sig loss.

Alla shutendoji har dock en liten svaghet. Genom sin dubbelnatur har de blivit mycket obeslutsamma, och i alla valsituationer tvekar de i 1T3 SR innan de kan göra något. En valsituation är t ex då vampyren inte vet vilken väg hans tilltänkta offer tog då det flydde, eller om han plötsligt ställs inför valet att anfalla sitt offer eller ge sig av hemåt innan solen hinner gå upp. Efter att ha tvekat väljer de alltid slumpmässigt. Ett annat sätt att effektivt fördröja en shutendoji är att strö ut riskorn efter sig. En vampyr måste nämligen alltid räkna alla riskornen innan han kan passera förbi dem. Även en speciell sorts söt sake, mi-rin sake, stoppar shutendoji då de inte kan stå ut med den i deras tycke kväljande doften.

Shutendoji i vampyrform

Egenskap	Värde	Typvärde	
STY	x2	22	SB 1T4
STO	+1T6	14	KP 18
FYS	0	0	
SMI	x1,5	16	
INT	x1	11	
PSY	x2	22	
KAR	x2	22	

Naturliga vapen	CL	Skada
1 Bett	75%	1 + special
2 Klor	65%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L20
Yrken: Alla
Övrigt: Använder sällan vapen

TAKO

Takor är ett slags åttaarmade jättebläckfiskar som dessutom har förmågan att röra sig på land i upp till en timme. De är rovgiriga varelser som inte drar sig för att anfalla byar och gårdar på jakt efter byte, vanligtvis boskap och människor. Takor är mycket intelligenta varelser, och många har till och med lärt sig använda vapen med tentaklerna.

En tako går oftast bara på fyra armar och använder de andra fyra till att förstöra, döda och röva. En takos ögon sitter på vardera sidan av huvudet och den har därför ett 360° synfält, vilket leder till att den är mycket svår att överraska.

Var och en av de fyra "stridstentaklerna" kan varje SR utföra en attack. Denna går ut på att försöka gripa tag om ett offer för att sedan släpa det med sig ner till vattnet och så småningom äta upp det. För att ta sig loss ur en tentakels grepp måste man övervinna takons styrka på motståndstabellen med sin egen.

Tako

Egenskap	Tärning	Typvärde	
STY*	1T10+10	16	SB 1T6
STO	2T4x8+10	50	KP Varje tentakel 2T4
FYS	3T6+6	17	Huvudet: 1T6+6
SMI	1T6+12	17	
INT	1T10+10	16	
PSY	3T6	11	

**Varje tentakel har denna styrka. Om två tentakler angriper samma offer dubblas styrkan, osv.*

Naturliga vapen	CL	Skada
8 Grepp	50%	1T6 + special

Naturligt skydd: 3 poängs hud
Förflyttning: L10/S12
Färdigheter: Upptäcka fara 80%, Klättra 80%, Hoppa 50%.
Övrigt: Somliga (25%) kan använda 1T4 vapen, vanligtvis katana, tetsubo, eller no-dachi (i en tentakel) med CL 40%.

TATSU

Tatsurna är de mest fruktansvärda varelserna Jih-pun härbärgerar. De är den orientaliska motsvarigheten till den västerländska draken, och en normal fullvuxen tatsu är mellan 15 och 25 meter lång. (Tänk dig ett fyravåningshus, så hög är en tatsu när den sitter på bakbenen !) och dess svans är ytterligare ett halvdussin meter. Tatsur har inga vingar, men de flesta av dem har likväl förmågan att flyga eftersom de liksom kirin och mi kan springa på luften. De visar sig dock oftast bara någon gång om året utanför sin håla för att inte rosta ihop alldeles.

En tatsus färg kan variera mycket beroende på ras och ålder. Ögonen är dock alltid röda, och detta är också den vanligaste färgen på kroppen, även om gröna, guldfärgade, och till och med blå tatsu påträffats. En generell regel är dock att ju mörkare nyans på färgen, desto äldre och farligare är tatsun. Deras hud är ofta metallskimrande, men de är mycket hårdare än någon metall, och det krävs



På solens tårar,
sovande, begrundande,
mänskodråparen.

mycket för att tränga igenom de mycket hårda fjällen. Buken är dock något mjukare.

En tatsus sinnen är förmodligen de mest utvecklade som någon varelse har. Deras syn är skarpare än hökens, deras luktsinne kan bestämma en människas kön, ålder och känslostämning på femtio meters håll, och de kan höra en mus andhämtning inom hundra meter. De har mörkerseende som gör att de ser alla levande varelser i mörker, och de har ett mycket väl utvecklat sjätte sinne som kan varna dem för fara.

Tatsu är mycket listiga, lömska och lata väsen. De tillbringar minst två tredjedelar av sitt liv sovande, men sömnen är oftast mycket lätt och tatsuns sinnen slumrar aldrig helt. Ungefär vart hundrade år ger sig tatsu ut på plundringståg då den sätter skräck i hela bygden där den härjar. Ofta begär de tribut för att lämna ett område ifred, och gamla tatsu har sålunda lyckats samla ihop enorma skatter. Dessa skatter vaktar de sedan dag som natt, och de upptäcker omedelbart om någonting en dag skulle saknas.

Alla varelser som möter en tatsu öga mot öga måste slå en gång på skräcktabellen. Alla ointelligenta varelser flyr omedelbart i panik. Hästar och andra djur med gott luktsinne flyr genast då de känner den svagt unkna svaveldoft som tatsu sprider omkring sig. Skulle man hamna öga mot öga med en tatsu måste man lyckas med ett svårt INT-slag eller bli paralyserad tills den släpper ögonkontakten.

Tatsur är kunniga i magi, och de är även berömda för sin höga intelligens. De hyser en viss kärlek till gåtor och gissningslekar som utmanar deras intelligens, och trots att de är mycket fåfänga kan de oftast genomskåda tomma ord och fraser. De flesta tatsur kan spruta eld, men mycket unga exemplar har ännu inte lärt sig detta och mycket gamla tatsur har förlorat sin förmåga. Detta vägs dock oftast upp av deras magiska och fysiska krafter. En tatsus eldkon är



(ÅGx4) meter lång och (ÅGx1,5) meter bred i slutet. En tatsu kan spruta eld 6 gånger per timme, men den behöver vila sig i tre SR mellan varje sprut. Deras blod är mycket frätande, och alla vapen som lyckas göra skada på dem förlorar genast 1T6 i brytvärde.

För att kunna bestämma en tatsus grundegenskaper skall SL ge den en ålder på en skala mellan 1 och 8, där 1 betecknar nyfödd och 8 urgammal. Denna siffra kallas åldersgrad (ÅG). Om man skall bestämma en tatsus ålder slumpmässigt slår man 2T4. Nyfödda tatsu (ÅG 1) lämnar aldrig den innersta kammaren i nästet och är alltid skyddade av sin moder (ÅG 4-7). Ingen vet hur gamla tatsu kan bli, men man känner till dem som varit mer än 2000 år gamla.

Tatsu

Egenskap	Värde	
STY	STO	
STO	10 + 2T20 per ÅG	
FYS	10 + 1T10 per ÅG	
SMI	6 + 3T6 – ÅG	
INT	6 + 1T6 per ÅG	
PSY	6 + 1T6 per ÅG	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
2 Klor	25%+(ÅGx25)	1T6
1 Svanssnärt	15%+(ÅGx25)	1T4
1 Bett	25%+(ÅGx25)	1T8
1 Eldsprut*	95%	FYS

**Ej ÅG 1 och 8*

Naturligt skydd: Överdelen: ÅGx2, underdelen: ÅG
Förflyttning: L14/F60-ÅG
Färdigheter: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Jihwen E, Drakspråk E, Upptäcka fara 95%.
Övrigt: En tatsu kan alla elementarmagiska besvärjelser med skolvärde lika med eller lägre än sin åldersgrad.

TENGU

En tengu är en varelse med människokropp, fågelfötter, fågelhuvud, och vingar. De lever i skogar och på bergssluttningar och bygger sina bon i höga trädtoppar, ofta i tallar eller cedrar. De lever såväl ensamma som i lösa sammanslutningar runt en ledare, och trots att de inte är direkt onda är de ofta elaka och illvilliga.

Likt skator dras tengur ofta till blanka och skinande saker, vilka de girigt samlar uppe i sina nästen. Det är därför inte ovanligt att deras skattgömmor rymmer stora rikedomar i from av ädelstenar, vapen, smycken, mynt, mm. Tengu använder ofta (75%) vapen, företrädesvis katana eller yari, och de är oftast mycket skickliga i att använda dem.

Grundegenskaperna för en tengu är desamma som för grundreglernas harpya.

UBA

En uba är en kvinnlig ande av okänt ursprung. Hon tar form av en mager kvinna med knotiga lemmar och utmärglad kropp. Hon har mörk hud och stripigt hår. En ubas motiv kan vara olika; antingen är de ondskefulla varelser som t ex erbjuder sig att sitta barnvakt för att kunna äta upp barnet, medan andra är blida och hjälpsamma barnsköterskor som lär barnen allt de kan om världen, vilket inte är lite. Somliga av Jih-puns allra mest namnkunniga hjältar fostrades av ubor.

Somliga (25%) av ubor kan ändra form och anta skepnaden av en svart katt, medan de flesta ser ut som vanliga människor. Andra (25%) kan förvandla sig till dimma, medan åter andra (25%) har giftklor i stället för naglar (se nedan). Vissa (10%) ubor har dessutom slutit pakter med onda andar och fått en ormsvans i stället för ben. En uba kan inte dö av ålder eller sjukdom och kan inte heller påverkas av magi. De flesta (75%) kan använda alla allmänna besvärjelser, men alla ubor, goda som onda, hatar alla dai-guji och shugenja.

Onda ubor har ett antal förmågor för att kunna förpesta livet för sin omgivning. De kan sända ut mardrömmar som ger offret våldsamma skräckupplevelser i sömnen, vilket leder till att det inte är det minsta utvilat när det vaknar. Offret får dessutom +15 på alla slag på skräcktabellen tills det får sova ostört. För att lyckas med att sända ut en mardröm skall uban övervinna offrets PSY med sin egen. Denna drömsändning har en räckvidd på 100 meter. Ubor kan endast ge en mardröm per natt. Förutom mardrömmar har onda ubor även ett skratt som får alla inom 30 meter att bli skräckslagna. De måste då lyckas med ett INT-slag för att slippa slå på skräcktabellen. En ond ubas naglar är omvandlade till vassa giftklor. Detta gift har styrka 10 men är endast skadligt för kvinnor. Om giftet verkar dör kvinnan inom 1T10 dygn. Om det misslyckas drabbas kvinnan av hög feber i 1T10 dtgn.

Onda uba har oftast låg KAR men hög STY och SMI.



Uba

Egenskap	Tärningar	Typvärde	
STY	3T20	33	SB 1T6
STO	2T6+3	10	KP 11
FYS	2T6	7	
SMI	3T10	17	
INT	3T6	11	
PSY	6T6	21	
KAR	2T10	11	

Naturliga vapen	CL	Skada
2 Klor	55%	1T6+gift
och		
1 Bett	30%	1T6 (halv SB)
eller		
2 Nävar	20%	1T2

Naturligt skydd: Inget
Förflyttning: L12
Yrken/Färdigheter: Samma som i levande livet.

YOKAI

Se grundreglernas spöke. Många (50%) yokai kan dessutom sända mardrömmar. Se uba för en närmare beskrivning av denna förmåga.

BIBLIOGRAFI

Under årens lopp har det skrivits otaliga böcker och spelats in otaliga filmer om det medeltida Japan, en del med fantasy-anknytningar. Här kan vi bara ge ett litet axplock ur den omfattande floran.

BÖCKER

Det finns tyvärr få böcker om det medeltida Japan på svenska, särskilt när det gäller skönlitteratur. Den som behärskar engelska har bättre möjligheter.

Bambuflöjten

Detta är en samling japanska dikter översatta till svenska, och boken ger en inblick i japansk livssyn genom de lakoniska poemen.

Krigskonstens historia

Fältmarskalk Montgomery har skrivit en översikt över krigskonstens utveckling och förändring från det gamla Egypten till 1960-talet. Ett avsnitt behandlar Orienten under medeltiden. Läsaren får möjlighet att jämföra samtida japansk och europeisk krigskonst.

Shogun

James Clavell har skrivit en färgstark och spännande äventyrshistoria som utspelar sig under slutet av 1500-talet. Huvudpersonen är en engelsk lots som blir strandsatt i Japan och dras in i feodalherrarnas maktkamp. Läsaren får en tämligen god inblick i det dåtida japanska samhället. Boken har blivit en TV-serie som visades i Sverige under mitten av 1980-talet.

The Art of War

Sun Tzu skrev denna avhandling om krigskonsten under det gamla Kinas tid. Den blev snabbt en klassiker genom sin analys av krigskonstens grundläggande principer och har en hel del att säga som har giltighet på dagens slagfält.

FILMER

Akira Kurosawa är den japanske regissör som har blivit bäst känd i västerlandet. Följande förteckning tar upp hans filmer som utspelar sig i en historisk miljö. Dessutom finns det otal skräpfilmer som utnyttjar japanska teman, däribland ninjor.

Blodets tron

Detta är Shakespeares Macbeth överförd till japansk medeltid; en saga om maktlystnad, förräderi och hämnd.

De sju samurajerna

Sju samurajer åtar sig att försvara en by mot ett bandítgäng. Detta är en action-film som även ger en inblick i hur samuraj-hjältar tänker och agerar.

Kagemusha, spökgeneralen

En tjuv utväljs att bli stand-in för en fältherre. Här får man se en hel del japansk krigföring.

Ran

Kurosawa har återvänt till Shakespeare och överfört kung Lear till Japan. Detta är en saga om hur en härskare bedras av sina ättlingar.

Yojimbo

En ronin kommer till en by där det rasar strider mellan två grupper och han dras in i konflikten. Filmen ger en del intressanta inblickar i japanskt landsbygdsliv och kan skänka uppslag till äventyr.

Mishima

Detta är inte en Kurosawa-film och den utspelar sig dessutom i modern tid. Men filmen handlar om samuraj-idealen och visar hur dessa påverkar människor ända in i vår tid.



Yojimbo (1961)



09-102